DANMARKS STØRSTE DATABLAD

NOVEMBER 1989, NR. 11
NORMALPRIS 19,50
KR. 15,00

JOYSTICK

ALT OM SPIL

PRØV DANMARKS NYE DATABLAD!

NYHEDSRABAT 4,50

KUN 15 KR

Her er de:
DE NYE JOYSTICKS

Kæmpe- konkurrence:
VIND DIT EGET NINTENDO TV-SPIL!

Først i Joystick:
ALT OM VERDENS STØRSTE SPIL-MESSE

Du tror, det er løgn:
HEMMELIG AFSLØRING AF DEN ELEKTRONISKE UNDERVERDEN



PLUS: BITHITS · BUDGIES · PRINTOUT · TIPS & TRICKS · MAILDROP · GAMECHECK · ADVENTURES

Underholdning over hele linien.

Her får du de sidste hotte nyheder til din spillemaskine.

Bedste GAMESCENTER.
Største udvalg.
Det er LEG & DATA.

SEGA spil:

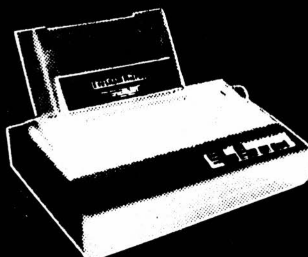
World Grand Prix	278,-
Thunder Blade	298,-
Bomber Raid	298,-
Lord of The Sword	298,-
Altered Beast	298,-
Double Dragon	298,-
Kenseiden	298,-
R-type	348,-
Poseidon Wars (3D)	298,-
Blade Eagle (3D)	298,-
Rambo III (pistol)	298,-
Rescue Mission (pistol)	298,-
Rampage	348,-
Cyborg Hunter	348,-
Bomber Raid (pistol)	348,-
Miracle Warrior	348,-
Out Run (3D)	298,-
Gangster Town (pistol)	298,-
California Games	298,-
Ghost Busters	298,-
Zaxxon (3D)	298,-
Shinobi	298,-
Wonder Boy 2	298,-
Secret Command	278,-
Kung Fu Kid	278,-
Pro Wrestling	278,-
Ghost House	238,-
My Hero	238,-

NINTENDO spil:

Super Mario 2	448,-
Legend of Zelda	448,-
Top Gun	398,-
Ikari Warriors	398,-
Ghost'n Goblins	398,-
Robowarrior	398,-
Rad Racer (3D)	398,-
Wild Gun man (pistol)	348,-
Gumshoe (pistol)	348,-
Mach Rider	348,-
Tennis	348,-
Golf	348,-

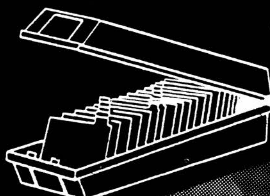
Printere:

Star LC-10	1.995,-
Star LC-10 colour	2.895,-
Commodore MPS1500 (farve)	2.995,-
Star LC 24-10	3.995,-



Tilbehør:

Musemåtte	79,50
Rensediskette 3 1/2"	44,50
Rensediskette 5 1/4"	39,75
Disketteboks m. lås 3 1/2"	98,-
Disketteboks m. lås 5 1/4"	98,-



SEGA Master System Plus 1.395,-

med lyspistol og 3 spil

SEGA Master System Super 1.695,-

med lyspistol, 3D-briller og 2 spil
SEGA lyspistol .... 398,- SEGA 3D-briller 495,-

NINTENDO spillekonsol 1.595,-

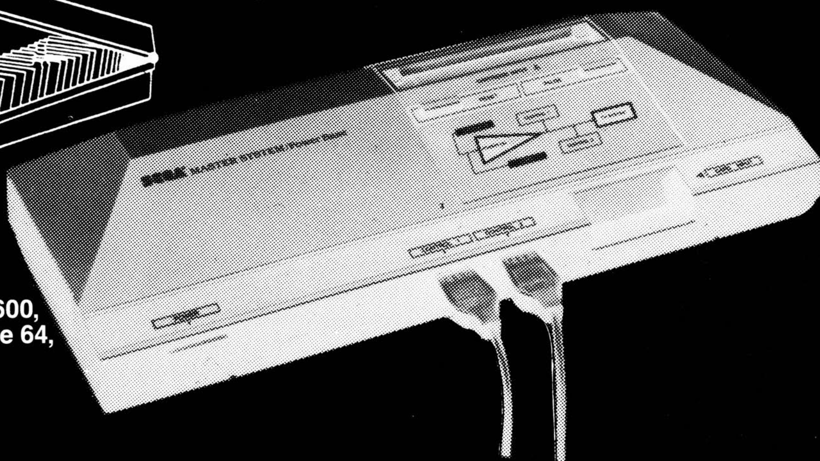
med 1 spil
NINTENDO lyspistol 398,-

ATARI XE spillekonsol 1.295,-

med 2 spil

Joysticks:

WICO Bat Handle	248,-
WICO Red Ball	298,-
WICO Ergostick	298,-
WICO three Way	378,-
Cruiser	218,-
The Elite	239,-
Competition Pro 5000	148,-



Hør også på spil til Atari VCS2600, Commodore 64, Amstrad, Amiga og Atari XE

4 MÅDER AT BESTILLE PÅ:

1: Forudbetaling. Vi sender portofrit over hele landet.

2: Beløbet indsættes på gironr. 5742978. Skriv på talonen de ønskede varer. Portofri forsendelse over hele landet.

3: Ring på telefon 75360832 og bestil dine varer.

4: Kom i forretningen.

DANMARKS STØRSTE GAMES CENTER..!

LEG & DATA

Korsgade 12 - 6600 Vejen - Telefon 75 36 08 32 - Telefax 75 36 47 99

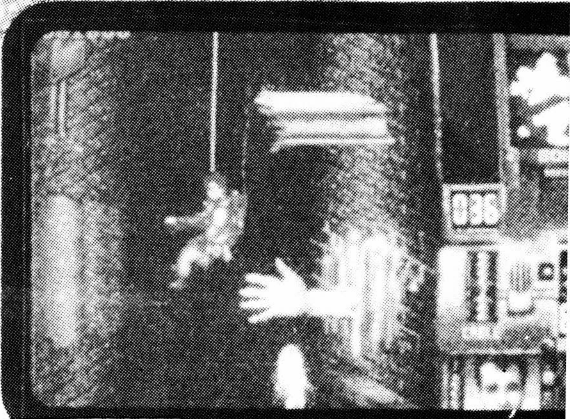
>CHECK-IN

NR 11, NOVEMBER 1989 - DANMARKS STØRSTE DATABLAD

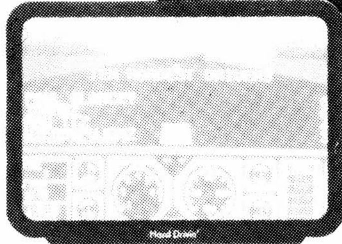
Danmarks bedst sælgende datablad er hos dig igen, komplet med reportager fra det store ausland og alt det nye om fede, udpixellerede action-games. "JOYSTICK - alt om spil" er DIT blad for de friskeste news - prop sticket i maskinen og fyr den af for alvor nu!



EDDIE MURPHY. Nu kommer herren som dataspil med "Frækkere End Politiet Tillader" - læs om det i PRINTOUT-nyhedssektionen.



BLÆRET ACTION. Se mere i GAME-CHECK, hvor testholdets eksperter går ser på selve spillets værdi.



HARD DRIVIN' er et af de spil, der er godt på vej op over lige nu. I "Coming Shortly" ser vi nærmere på spillet.



BLADCHEF: N. Fosbøl Hansen (ansv). **REDAKTIONSCHEF:** T. Witzansky. **REDAKTION:** B. Brix. **PRODUKTIONSCHEF:** R. Kirkegård. **ADMINISTRATION:** G. Haunstrup. **MEDIECHEF:** J. Lehrmann. **ABONNEMENT:** M. Frodin, N. Henriksen. **AD & LAYOUT:** Kreative Koncepts. **ADMINISTRATIONS-ADRESSE:** Selektiv Bladene, Rådhusstræde 11, 1466 København K. **TELEFON:** 33 15 10 99. **TELEFAX:** 33 15 19 06. **DATAMAIL:** 33 15 06 99. **GIRO:** 8 66 00 50. **SELEKTIV BLADENE** er den danske del af SPW-PRI Inc., der udgiver magasiner i 22 lande verden over. **SATS/MONTAGE:** Nord Sats. **ISSN:** 0905-104X. **COPYRIGHT, DK:** 1989, HV51562 ApS.

KONTROLLERET OPLAG
30.042

FRA DEN ELEKTRONISKE UNDERVERDEN:

Sådan får du de bedste programmer gratis!



Hver dag bliver der brugt mange af de dejlige kroner på programmer. Oftest er det sådan, at programmerne tilsammen er dyrere end den PC'er du har købt. Men sådan behøver det ikke at være...

Sådan får du fat i gratis-programmer

Når du skal hente de gratis programmer, skal du først have fat i telefonnumrene på de bedste Public-Domain baser. Dem fik du jo som bekendt i sidste nummer af Joystick. Herefter skal du ringe din udvalgte base op (jep, det stod også i sidste nr.), indtaste dit kodeord og så ellers gå igang med at finde de programmer du har brug for. Det kan dog til tider være ganske svært, da programudbuddet er enormt, så her har du nogle tips til, hvilke filer der i henhold til mig er helt suveræne. (se kassen nedenfor)

Gode råd

Inden du går igang med at hente dine programmer, skal du hente Lharc 1.13 samt Pkzip. Det er såkaldte udpakningsprogrammer, som bruges til at pakke programmer sammen, så de fylder mindre. Dette er en fordel for baserne, for så kan de nemlig have endnu flere programmer liggende.
Med ovennævnte udpakningsprogrammer skal du så udpakke programmerne efter du har downloaded dem.
En anden god ide, er at hente basens fil-oversigt. Her kan du nemlig så sidde i fred og ro og se, hvilke filer netop du har brug for, fremfor at bruge de dyre telefonkroner til at bladre dig frem i basens fil-områder.
Normalt findes der ca. 20-40 fil- områder, fordelt på program-emne. I området 1 finder du filliste, udpakningsfiler, telefonnumre til andre baser etc., etc.
I område 2 kan der ligge tekstbehandlingsprogrammer og hjælpeprogrammer hertil, mens der i område 15 ligger spreadsheets osv., osv. Herudover finder du områder som MS- DOS-utilities, spil-område, frække damer-område, affalds- område (indeholder underlige programmer - nogen nyttige, andre totalt ubrugelige), Sysop's ynglingsprogram-område, nye programmer m.m.

Et godt råd

En ting skal du dog hele tiden have i tankerne: Hver gang du henter et program fra basen, bliver din "kredit" det antal mindre. Normalt skal man altid oploade (sende) en public-domain fil for hver 10. program man henter (afhængig af størrelsen på filen). Hvis du downloader (henter) filer svarende til 100 Kb, skal du altså sende en fil på min. 10 Kb, som basen ikke har. Har du ikke nogen PD-programmer, som basen ikke har, så må du tilslutte dig en ekstra PD-base, i håb om at de ligger inde med en fil, som din 1. PD-base ikke har, og så ellers sende den.

Database: PC-FILE III
Spil:3-Demon (3-dimensionel Pacman)
Macro-editor: **MACRO22**
(bruges til at lave tastaturmakroer)
File-handler: **HOMEBASE**
(bedre end Sidekick)
Menuprogram: **POWERMENU**
(Oversuverænt menupro-gram)
Grafik: **PC-GRAPH**
(laver div. grafik-visninger af dine tal)
Kommunikation: **TELIX 3.11**
(Det bedste til at transmittere dine data over telefonlinien)
BBS-base:Hvis du vil starte din egen PD-base, så hent programmet **RYBBS.**
Udpaknings-programmer:Lharc 1.13, Pkzip (De to mest brugte udpakningsprogrammer)

...PRINTOUT

ALL THE NEWS THAT'S FIT TO PRINTOUT...

Nyheder indsamlet af Rasmus Kirkegaard Kristiansen og Torben Fleisdorf. Nyhedsredaktionen: 33 15 10 99

ligt News

NYE CD-SPIL FRA JAPAN

■ Det går godt for CD-fans i Tokyo, hvor fem nye spil netop er lanceret til NEC-Tvspillet PC Engine. Spillene er allesammen CD-ROM spil, dvs. på de små sølvskinnende plader, der er magen til almindelige compact disc'e men istedet for lyd har computerdata på sig.
Fra Joystick's japanske søsterblad LOGIN (medlem af Spw-Pri Inc) fortæller chefredaktøren Akihiko Yabu, at der er solgt omkring ti-tusind CD-ROM enheder til PC Engine i Japan, men at:
- Kvaliteten på de fem spil må nok siges at være lidt skuffende.
Herhjemme ville vi nu ellers nok mene, at CD-spil var spændende, men sådan er det ikke i Japan, hvor der næppe går en dag før noget nyt og smart og meget teknisk er blevet lanceret.
- Jeg tror, at det mest "hotte" i Tokyo lige nu må siges at være en computer fra Fujitsu-koncernen, som de har døbt navnet FM TOWNS. FM Towns computeren er lidt af en drømmemaskine, siger Yabu og fortæller følgende facts om den: Den har een million farver (ja, 1.000.000), allesammen forskellige, og så har den 8 kanalers stereo lyd - bedre end de fleste professionelle synthesizere. Samtidig er pixelopløsningen i CAD-kvalitet og internt arbejder den naturligvis ikke 16-bit som Amiga og Atari ST, men 32-bit komplet med sin 80386 processor. Udover at tage imod almindelige disketter, læser maskinen også CD'ere.
- En anden maskine, der er populær herovre er lige blevet valgt til Årets Computer i "Login", siger redaktør Yabu.
- Det drejer sig om Sharp's 68000-computer, der udover en superhurtigt 20-megabyte 16-bit processor byder på endnu bedre grafik end FM Towns, ialt med en opløsning bedre end et standard farve-TV og med ialt 1,2 millioner forskellige farver!
Prisen?
Omregnet til vore inflationsramte danske kroner kommer den til at ligge på omkring 25.000 alt inklusive.



FM Towns er en ny computer fra Fujitsu. Den har indbygget CD-ROM aflæser og byder på 1 million forskellige farver.

ET NYT STOPURs JOYSTICK



Et joystick med stop-ur! Prisen er 218 kr.

■ Hvad siger du til et joystick med det hele, endda med stopur? Siger du nej? Well, så tro om igen: Det passer og det er IKKE den første april.
Joysticket er en OEM-vare fra Taiwan, og redaktionen kiggede lidt, da vi modtog en testprøve: Ikke bare havde sticket fem microswitches, hele fem "fire"-knapper, fire sugekopper og et nydeligt håndformet håndtag, nej, i fronten var så sandelig også indbygget intet ringere end et digitalt stopur, komplet med dato og det hele.
Hvilket blot beviser, at uden et sandt Joystick som ven ville vi være fortabte, ville ikke ane hverken tid eller sted...

EDDIE PÅ SPIL

■ Tryk den af med det sidste nye fra firmaet Tynesoft: De har Eddie Murphy på spil, komplet i en pixel-version, og det er ikke småting, venner. Hvad siger du til "Beverly Hills Cop" (intet ringere) i computerversion? På dansk, oversat af de geniale i filmbranchen, dem med det store vid, bliver det til "Frække-

Mr. Newsroom himself giver dig det seneste fra telefaxen:

...PRINTOUT

ALL THE NEWS THAT'S FIT TO PRINTOUT...

Nyheder indsamlet af Rasmus Kirkegaard Kristiansen og Torben Fleisdorf. Nyhedsredaktionen: 33 15 10 99

"- Endnu engang disker vi op med det varmeste fra det store auslands vilde faxmarker, og høsten i denne rundes marginalnyheder byder indledningsvis på en vinkel fra åh-så-seriøøøse KUMA, der meddeler, at de nu vil konvertere deres populære (hvorhenne?) K-ROGET program til Amigaen. Programmet er en engelsk ordbog, der indeholder over 150.000 engelske ord og er beregnet som en spellchecker, der aflæser alle dine engelske breve for stavefejl. God at have og værd at investere i til en pris på omkring 400 danske ... Amstrad-ejere bør vide, at der fra Amstrad selv lige er blevet lanceret en automatisk arkføder til PCW9512-printeren. Føderen, der koster omkring 1700 og som man selv kan montere, holder cirka 30 ark og sammen med den følger nye versioner af LOCOSCRIPT og CP/M ... Synd er det så bare, at DINAMICRO, den danske importør af Amstrad, på grund af økonomisk nedtur ikke kan hjælpe de stakkels PCW-ejere med at skaffe godset: Mr Newsroom her råder dem istedet til at prøve deres forhandler eller også DANSERVICE i København ... Fra softwaresiden kan vi oplyse, at PC SHOW'et i Earls Court i London bød på så mange lanceringer, at det vil tage Joysticks korrespondenter hele to numre at dække det hele - stakler ... SPECTRUM-ejere (hvis der er nogen tilbage) skal glæde sig over en

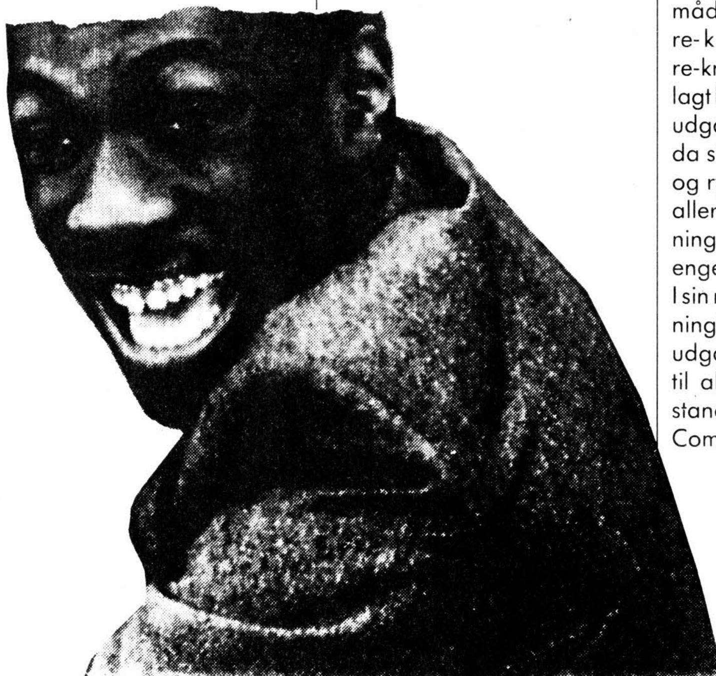
re end Politiet Tillader" og vi hører allerede adskillige gamesdyrkere sige JA og lægge forudbestillinger i deres lokale softwareshop.

Spillet, der ifølge pressemeddelelser vil blive lanceret til ALLE de førende computere, kommer et eller andet tidspunkt mellem nu og januar, og skal vi røbe yderligere, kan vi vist roligt sige, at Eddie Murphy alias politimanden Axel Foley har et lige så beskidt sprogbrug i computerspillet som i selve filmen. Fuckin' shit!

Får spillet succes, kommer der også en efterfølger (2'eren) har Tynesoft lovet, og det betyder at vi får den tidligere frk. Stallone, alias Birgitte Nielsen, at se som det tårnhøje pixel-helvede... Mere fuckin' shit!!

AMIGA

Ha-ha-ha, siger Eddie Murphy i anledning af sin datadebut som en noget forsinket Axel Foley fra "Frækkere end Politiet Tillader" (spilfirmaet Tynesoft).



HER ER KÆMPE-JOY-STICKET

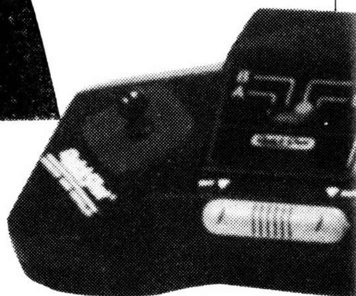
Kæmpe- joysticket, der tager prisen som en af denne måneds mest vilde nyheder, er en Spectravideo-lancering, der i øjeblikket er ved at finde en dansk importør.

Navnet er QS-118 Wizmaster, og sticket indgår som den seneste tilføjelse i Quickshots joystick-serie (der tidligere har gjort sig bemærket ved en, skal vi sige, "svingende" håndværksmæssig kvalitet - en serie børnesygdomme, som firmaet imidlertid selv hævder nu er udryddet).

Selvom prisen herhjemme bliver på under 200 kroner, er QS-118 Wizmaster et imponerende joystick, der med sit opbud af switches og diverse finesser sagtens vil kunne imponere selv den mest syrede spillefreak.

Der er to forskellige (valgfri) måder at styre på, der er to fire- knapper og der er en autofire-knap, ligesom der er planlagt lancering af en ledningsløs udgave senere på året. Den vil da styre med infrarøde stråler og rygter vil vide, at Nintendo allerede har bestilt en skibsladning, der skal sælges via den engelske afdelings klubblad.

I sin nuværende form (med ledning) fås QS-118 Wizmaster i udgaver til PC'erne, til Sega og til almindelige maskiner (dvs. standard Atari-port som i f.eks. Commodore 64/128 m.fl.).



NYE SPIL TIL NINTENDO

■ Det ligner til forveksling "Green Beret", det nyeste spil til Nintendo, og man kunne nemt have mistænkt Nintendo for at mangle fantasi og for at stjæle idéer fra konkurrenterne. Men det skal vi naturligvis ikke gøre... Vi skal blot her i PRINTOUT konstatere, at det nye "Rush'n'Attack" fra Nintento i et og alt, uden undtagelser af nogen art og sågar helt ned til lydsporet, er fuldstændig magen til Green Beret spillet. Hmmm... Et minus er det dog ikke, for Green Beret er et af de klassiske actionspil, hvad Rush'n'Attack så også må blive!

Om de øvrige nye spil til Nintendo har vores tv-spils eksperter set nærmere på de bedste af dem længere inde i bladet - det drejer sig blandt andet om spil som "Cobra Triangle", "Robowarriors" og "Section Z" (fremskridspartiets fanspil).

"Rush'n'Attack" til Nintendo. Ligner skærmbilledet ikke "Green Beret" frygteligt meget?



Lidt af en basse: QS- 118 Wizmaster er et nyt kæmpe-joystick.

LYS-PISTOL TIL SPEC-TRUM OG C-64

■ En helt ny slags spil er netop blevet lanceret overfor Spectrum-ejere kloden over. Det drejer sig om skydespil, hvor du ikke fyrer ved at trykke på joystickets den lille røde, men istedet knalder den af med en infrarød lyspistol "sega-style".

Lyspistolerne fås i flere forskellige modeller, allesammen Sinclair-kompatible, og den seneste lancering på markedet skyldes tilbehørsfirmaet Cheetah. De har døbt deres lyspistol "Cheetah Defender" og med et design, der i bedste James Bond stil ligner en ægte Beretta, er det en lasergun, der for alvor vil noget!

Til brug af lyspistolen er der specielt blevet fremstillet en række spil fra firmaet Codemasters, og i disse spalter skal især fremhæves "Super Tranz-Am" (et race tværs over USA), "Bronx Street" (skydespil med bl.a. bankrøverier som mål), "Harrier Attack" (en flysimulator) og "Billy The Kid" (gæt selv handlingen i dette spil). Derudover kommer "Jungle Warfare" (med safari-jagt) og en ny udgave af "Advanced Pinball Simulator".

Den nye "Cheetah Defender" pistol har allerede nu fået problemer i det tyske marked, hvor alt hvad der har med vold og våben er forbudt for dem under 18 og kun må sælges gennem voksenbutikker (læs=pornobutikker).

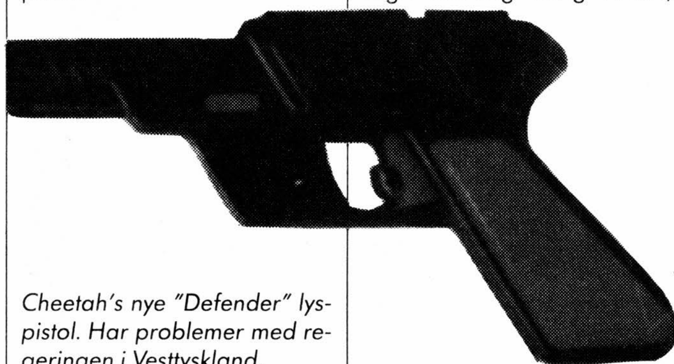
Hvad værre er, så har Cheetah planlagt at lancere pistolen i en Commodore 64-kompatibel udgave, men allerede på forhånd har de afskrevet det tyske marked.

række nye spil, der er beregnet på lyspistoler ... Samtidig skal ejere at ATARI ST'ere være forberedt, for Atari påtænker at lancere en ny og forbedret udgave af ST'en, komplet med 4096 farver og genlock- muligheder, endda til samme pris som den gamle ST ... Og hvad angår ST-spil, så slå hænderne taktfast sammen i klapsalver for DYNAMITE DUX, et nyt spil fra Activision, hvori du får mulighed for at spille en and, hvis grafiske træk bærer en umiskendelig lighed til DAFFY DUCK ... Endnu ved vi ikke meget om ICE MAN, et nyt spil fra SIERRA ON-LINE, men det vides dog, at du under dæknavnet Johnny Westland skal stjæle en u-båd og derpå tage til nordafrika for at redde den amerikanske ambassadør, som bliver holdt som gidsel i et land, der meget vel kunne være Libyen. Møder du en vis hr Gaddafi, så pløk ham, og møder du ham ikke, så skynd dig væk, for han er sikkert lige i hælene på dig ... Som eventyrfans vil notere sig, er adventuresiderne i dette nummer blevet udvidet, så de også omfatter lidt nyheder samt hjælp og et brev eller to. Har du endnu ikke set siderne, så slå op på dem (side 28-29) og brug kommandoen READ PAGE ... Mere nyt fra SIERRA ON-LINE er en lille sjov sag ved navn HOYLE'S BOOK OF GAMES. Det er en samling af ialt otte små simple spil, allesammen kortspil, og det, der gør spillet anderledes, er, at din modstander snyder så det driver af ham - især hvis det er computeren, du spiller mod! Hold øjnene åbne, for opdager du snyderiet, får du bonus- points. Hvis ikke, tjaeh ... Har du en svaghed for udstillinger, og er du lige gået glip af PC SHOW, ja så kan du endnu nå at deltage i en ny messe kaldet THE COMPUTER SHOPPER SHOW. Stedet er Ale-

xandra Palace i London og datoen er mellem den 24 og 26 november ... Et nyt spil om **MONTY PYTHON** er på vej. Det er **VIRGIN/ MASTERTRONIC** holdet, der står bag, og en lancering ventes i det tidlige forår 1990, i hvert fald ifølge John Cleese ... Et tennisspil med stil er det nye **PASSING SHOT**, der er en **IMAGEWORKS**-konvertering af den oprindelige **SEGA**-arcadeautomat. Ifølge Imageworks er spillet anbefalet af så kendte stjerner som **DORIS DECKER** og **IVOR LENTIL** ... For nylig har **SEGA's MASTER SYSTEM** afdeling ville ride med på **GHOSTBUSTERS**-popularitetsbølgen og det resulterede i en lancering af det oprindelige 1984-spil fra **ACTIVISION**. Men undgå for alt i verden dette cartridge: Det er elendigt og om muligt endnu værre end den originale 64'er-udgave, så vent istedet til **GHOSTBUSTERS II** (test i dette nummer) kommer i en Sega-udgave ... Er du ejer af gudespillet **POPULOUS** fra **ELECTRONIC ARTS** og er du ved at være træt af de samme verdener, så far ned i din lokale softwareshop og hent **BLOCK LAND**, en ny add-on diskette, der giver dig fire helt nye slags verdener, bl.a. et par stykker lavet af **LEGO** klodser og printerpapir. **SKAL** ses! ... Vil du spille CD-spil på din Commodore 64, og kan du ikke vente til Commodore får lavet et CD-ROM interface, så køb den nye CD fra **RAINBOW ARTS** i Vesttyskland og load de 10 spil ind, der ligger på den. Det eneste, du skal gøre, er at koble din CD-spiller sammen med 64'eren via det medfølgende interface og så virker CD'eren som en mellemting mellem båndstation og 1541-diskdrev ... **MR HELI** er nyt spil fra **FIREBIRD** og ja, vi kan anbefale det, blandt andet på grund af god grafik og en sjov omgang lyd ... Mang-

- Måske er vi nødt til at ændre designet, så pistolen ikke så påfaldende ligner en pistol, siger en talsmand fra firmaet.

- Men så får vi nok også sværere ved at sælge den i andre lande, så sagen er endnu ikke helt endeligt afgjort på dette tidspunkt.



Cheetah's nye "Defender" lyspistol. Har problemer med regeringen i Vesttyskland.

ET SPIL OM KONG ARTUR

■ Der er masser af nyt på vej fra amerikanske Sierra On-Line, og vil du vide noget om det hele, må vi henvise til marginalnyheder, der med sorte fede typer omkranser disse siders rammer.

I denne kolonne skal vi nemlig kun kommentere det nye "King Arthur and the Holy Grail", der netop er lanceret til både PC'erne, Amiga og Atari ST.

Spillet er en slags adventure, hvor det gælder for dig om at kunne leve dig ind i middelalderen og alle dens mystiske sagn omkring Kong Arthur, nogle riddere omkring et rundt bord samt et mystisk sværd som Ivanhoe og lignende suspekte personer er ude efter.

Opgaven i spillet er at finde "the Holy Grail", og undervejs møder du Guinevere, Sir Lancelot, troldmanden Merlin (ikke ham med fotobiksen) samt naturligvis din gode gamle ven, Excalibur.

Grafikken er ultralækker og designet af 5 amerikanere, der i forvejen er førende indenfor TV-produktion af tegneserier.

Action-scener er der også nogle stykker af, bl.a. en hvor du skal sværdkampe mod den sorte ridder, og selvom spillet umiddelbart kan sammenlignes med "Indiana Jones and the Last Crusade, the Adventure", vil dette være en fejltagelse og meget overfladisk: "King Arthur and the Holy Grail" er nemlig både et bedre og mere gennemarbejdet spil, både grafisk såvel som handlingsmæssigt.

✓AMIGA

"King Arthur and the Holy Grail", nyt spil fra Sierra On-Line. Læg mærke til grafikkens detaljer.



Forbered dig til kamp mod den sorte ridder i "King Arthur and the Holy Grail".

ENDNU EN BÆRBAR ATARI

■ 3,495 kr og så er det endda inklusive momsen!
Sådan siger prisskiltet på den seneste bærbare sag fra Atari, den nye Atari Folio Pocket PC. Bogstaverne i enden af navnet fortæller ganske rigtigt, hvad det drejer sig om: En PC. Indvendigt sidder en såkaldt 80C88 processor, og der er lagt en MS-DOS i ROM'en sammen med fem indbyggede programmer.
Den indbyggede skærm, der som moden foreskriver gemmer sig i låget og folder sig ud ved åbning, er en flad LCD-skærm uden baggrundsbelysning. Der er kun plads til 8 linier hver med 40 tegn i bredden, men til gengæld står bogstaver og tal så forholdsvist klart.

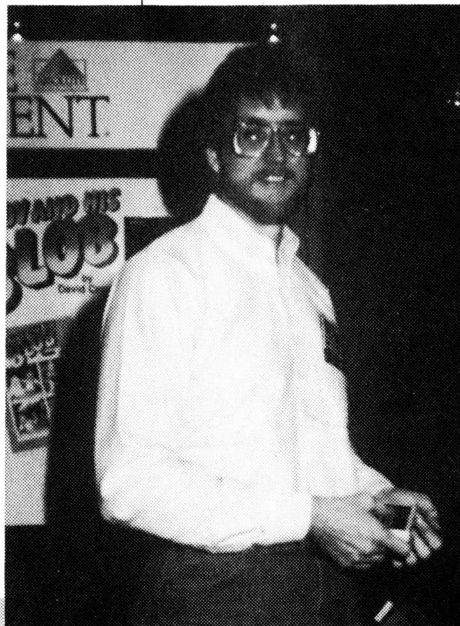


Atari's nye Folio Pocket PC. Prisen for en ikke-dansk version er blot 3.495,- .

Maskinen har et Oric-agtigt tastatur, der i bedste 83'er-stil siger små kliklyde, men dårligt er det ikke at skrive på - tværtimod, om man tager størrelsen i betragtning.
Stor er Folioen ikke: Mest af alt minder den om en lille plade chokolade, og den er da også perfekt til opgaver såsom eksamens-snyd og industrispionage - den kan nemlig være i en inderlomme, og når den er foldet sammen, fylder den mindre end en lommebog, så hvem skulle tro, at det var en komplet personal computer...
I sagens natur er der ikke blevet plads til et diskettedrev. Istedet må man klare sig med de indbyggede programmer, ligesom man for at kommunikere med omverdenen må tilslutte et overførselskabel til en lille port i maskinens højre side (samme princip som i Z88-maskinen). På den måde kan filer overføres til og fra større PC'ere, og skal vi sige et enkelt minus om maskinen, må det være at den endnu ikke har danske tegn i sig.
Et problem, der angiveligt bliver løst når importen for alvor starter op imod vintermånederne...

DAVID CRANE ER TILBAGE

■ Videospillenes fader, mr. David Crane, er tilbage!
Efter i flere år at have levet en tilbagetrukket tilværelse som eneboer i Rocky Mountains, USA, er David Crane nu tilbage i branchen med et nyt firma og nye spil i ærmet.
Hans første lancering i det nye Absolut Entertainment Corp. er et Nintendo-spil ved navn "A Boy and his Blob". Det er et spil, der foregår i New York (med en digitaliseret "skyline" i baggrunden), og Crane har lovet at give mere info i næste nummer af JOYSTICK.
Som nogle husker var han manden, der ikke bare ved den første spilprogrammør nogensinde i Atari dengang tilbage i 70'erne, nej han stiftede også Activision og er desuden hjernen bag så varierede hits som Pong, Little Computer People, Ghostbusters, Pitfall, Laser Blast, Pitfall 2 og Decathlon, for nu bare at nævne nogle af de mest kendte.
Mere nyt om "Blob" i næste blad...



David Crane er tilbage med et nyt spil, "A Boy and his Blob".

ler du arbejde, så overvej at blive programmør hos SYSTEM 3 (dem med LAST NINJA). De mangler også grafikfolk, og er du interesseret, så skriv til JOYSTICK og lad os formidle kontakten ... Af speciel interesse for SEGA-ejere skal vi nævne, at der nu er versioner på markedet af blandt andet CALIFORNIA GAMES, VIGILANTE, TIME SOLDIERS og CYBORG HUNTER, altsammen i cartridge form ... Samtidig skal vi fortælle NINTENDO-freaks, at vil de møde King Hippo i MIKE TYSONS PUNCH-OUT er koden 135 792 4680 ... Nyt spil fra SYSTEM 3 er Commodore 64 kassetten TUSKER, der er det første spil nogensinde til at have ELEFANTER som hovedpersoner. Værd at købe, kan bedømmes til et sted mellem 80 og 85% som Joystick gennemsnit ... Det franske spil CAPTAIN BLOOD fra INFOGRAMES er lige blevet re-lanceret som billigspil og kan derfor nu erhverves for bare 149 kr i Amiga og ST-versioner. Genudgiveren hedder POCKET SOFT ... Alt for nu. Mere fax næste måned, nummeret er 15 33 19 06".

NÆSTE NUMMER:

Joystick, dit og Danmarks største spillemagasin, udkommer HVER måned og næste gang den 2. november. Prisen er kun 19,50 (= 10 kroner sparet!), og så er næste nummer endda komplet med rabatkuponer til en samlet værdi af over 1000 kr! Nyhederne står FØRST i Joystick takket være et internationalt netværk af søstermagasiner kloden over.

Det er i arcadehallernes mørke, fremtiden formes for computerspil to come. Her ser vi på alle de nye møntspil, der vælter ind over os fra Japan i øjeblikket...

Tag en sæk to-kroner med og bevæg dig ind i spillehallernes mørke jungle, ind til de allernyeste top-maskiner. Så vil du lynhurtigt danne dig et indtryk af "state of the art" i dataverdenen og lynhurtigt finde ud af, hvilke spil, der kommer til Amiga, Commodore 64 og alle de andre om et års tid eller deromkring.

Det er nemlig fra arcaden, at de kendte programmører henter al deres inspiration, og hvis en maskine bliver en succes blandt spillehals-publikummet, kan du være helt 100% sikker på, at den også bliver konverteret, som det hedder, til hjemmecomputerne inden der er gået et år.

Vil du have en forsmag på, hvad der kommer til DIN computer i fremtiden, skal du altså blot besøge en af de store spillehaller i København eller udlandet. Og hvis det er for langt at rejse, ja så kunne du jo f.eks. også nøjes med at læse denne reportage direkte fra stedet, hvor de allersidste nye maskiner er stillet op, klart til action: Tokyo, Japan.

Escape From The Planet Of The Robot Monsters

Et af de spil, der ikke bare har det længste navn i arcademaskinernes historie, men også hører til blandt de mest interessante af slagsen, er "Escape From The Planet Of The Robot Monsters". Det er udviklet af samarbejdende programmørteams fra dels Atari Japan, dels Atari USA, og det er der kommet et godt - og anderledes originalt - spil ud af.

Når du starter, spiller du enten Jake eller Duke, to ret seje gutter, der er sendt ud til planeten X (det hedder den!) for at vinde den tilbage fra nogle rum-besættere.

De jordboere, der er tilbage på planeten, er blevet gjort til

Et af de første levels i "Escape From The Planet ... OSV". Her spiller vi Jake.



I "Escape From The Planet Of The Robot Monsters" er noget af grafikken lavet, så det ligner en tegneserie: Dette er et originalt screenshot, ikke en tegning!

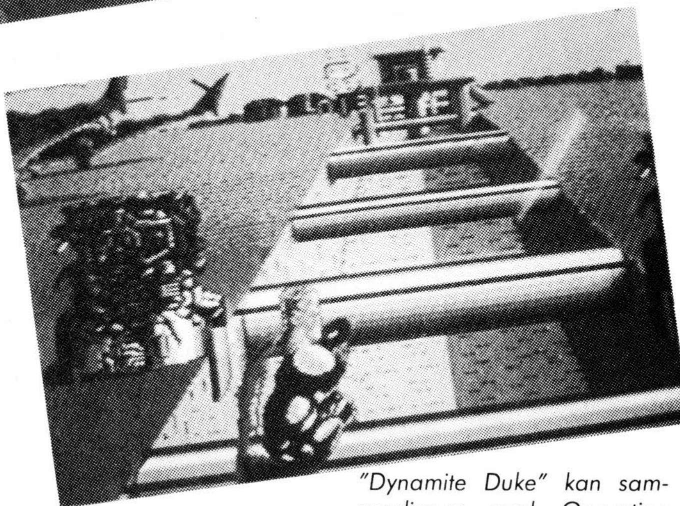
Her er Danmark

SÅ G

ER DE NYE SPILLE

slaver, og i øjeblikket bliver deres arbejdskraft brugt til at bygge en stor krigsrobot, der skal invadere - ja, du gættede det - vor egen kære Moder Jord.
Handlingen er noget med at flyve og skyde og al den slags, og for at dette spil ikke skal ligne alle de andre flyve og skyde spil alt for meget, spilles der på en skærm, hvor den ultraflydende scrolling går skråt opad og på tværs.
Senere i spillet kommer der også actionscener, hvor du skal slå alt liv ud af de besættende rumvæsener med dine bare næver, og indimellem er der en slags labyrint, der giver godt med bonuspoints.
Grafikken er lavet meget som i en tegneserie, og visse af scenerne er så fint tegnede, at man slet ikke tror på, det hele er bygget op af små pixels. - Det skal bare ses.

I dette shot fra "Dynamite Duke" står du ene mand overfor fem modstandere, syv kampvogne og et bombefly! Det kræver sin mand.



"Dynamite Duke" kan sammenlignes med Operation Wolf.

s bedste action:

ODE

HALS-MASKINER

Dynamite Duke

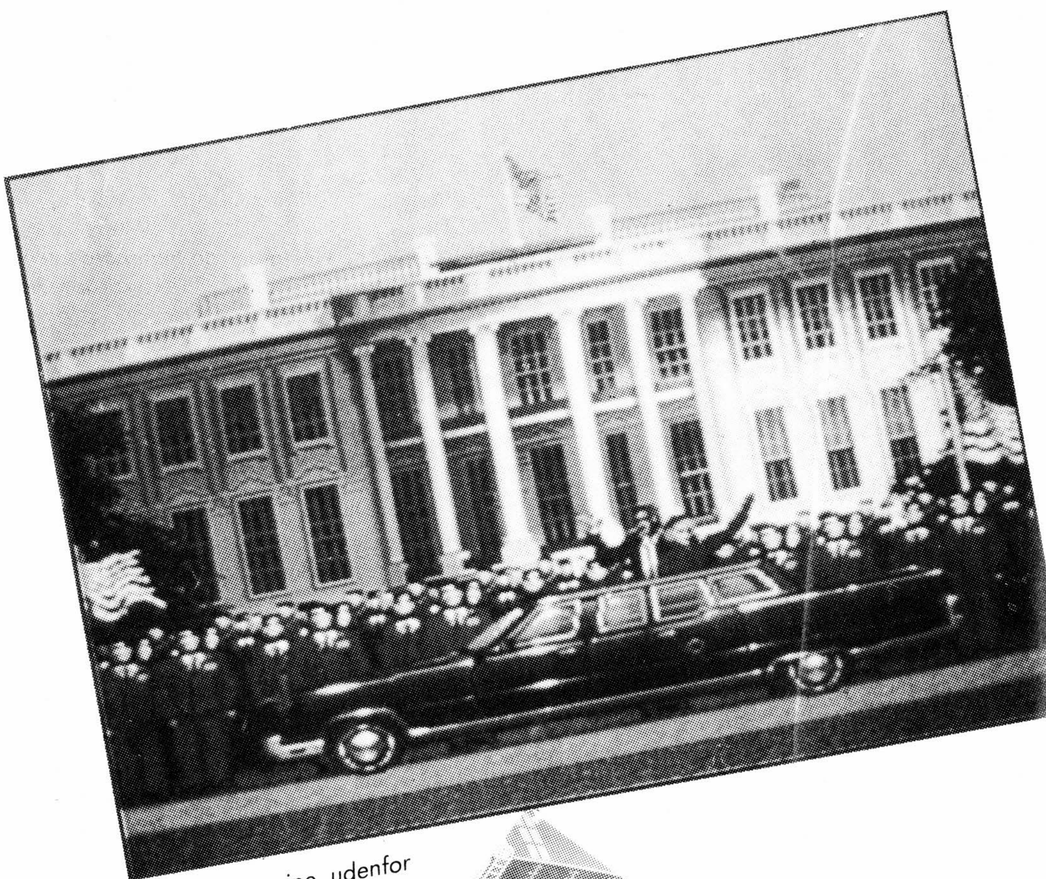
Her er et af de spil, der helt sikkert vil æde lommepenge hurtigere end du kan nå at få dem udbetalt: "Dynamite Duke". Redaktionen formåede på under en time at bruge så mange yen på "DD", at vi måtte skippe sukiyaki'en og leve uden aftensmad for at kunne overholde vores Tokyo-budget, og når du har spillet "Dynamite Duke" vil du forstå hvorfor: Spillet har nemlig en lynhurtig action, der kombineret med en relativ krævende sværhedsgrad gør at man "lige skal have bare ét til spil". Kender du det?
Anyway, grafikken er ikke så fed som i f.eks. Operation Wolf, selvom dette spil helt klart er en kopi. Der er heller ikke nogen maskingun monteret på automaten, for du styrer blot med almindeligt joystick samt 1 stk fireknap. Til gengæld virker det som om sigtekornet er nemmere at styre med joystick, og senere i spillet viser det sig imidlertid også, at du faktisk er nødt til at have et joystick: Du ville nemlig ikke kunne have klaret dig med en maskinpistol, for der kommer



◁
nogle kampscener, hvis fjendens styrker når for tæt på dig, og så skal du ikke skyde dem - så går maskinen istedet over i et slags kamp-mode, og her skal du slå og sparke dem, til de dør. Med andre ord: Dræb med dine bare næver!
Spillet bliver i løbet af foråret '90 konverteret til Commodore 64, Spectrum, Amstrad, Amiga, Atari ST og IBM PC samt de kompatible.

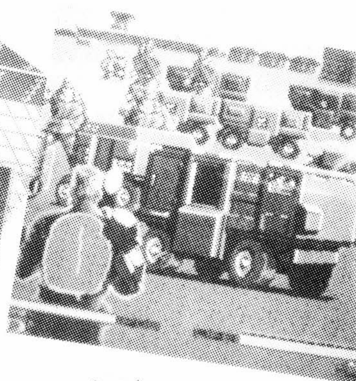
Secret Agent

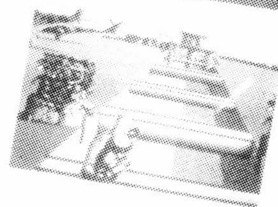
Har du ambitionerne i orden og drømme du om at arbejde for jordens mægtigste mand, USAs præsident, kan du komme til det i "Secret Agent", en ny maskine fra DataEast og et spil, som US Gold allerede har sikret sig hjemmecomputer-rettighederne til (forvent en Amiga-version sommeren 1990 efterfulgt af en 64'er-udgave omkring august/september)
I "Secret Agent" spiller du en 007-agtig undercover-agent, hvis job det er at sørge for, at nationens sikkerhed er iorden. Det første, der sker i dit nye liv som James Bond kopi, er, at du bliver kastet ud af et fly og i frit fald skal kæmpe mod en række fjendtlige terrorister, der kaster sig ud i faldskærm efter dig.
Klarer du "luftkrigen" går du videre til en storby (for du overlevede det frie fald ved at din faldskærm til alt held foldede sig ud i allersidste øjeblik). I byen angriber terrorister fra alle sider, og du har kun din veltjente Smith&Wesson til at gøre regnskabet op med dem. Overlever du også her, går turen videre til havneområdet, et skummelt sted, hvor der er masser af skydning og hoppe/springe for dit liv scener. Det hele minder om Rolling Thunder og Shinobi, men klarer du dig også her, går du ad omveje videre til en hædersceremoni, hvor præsidenten takker dig for at have reddet hans liv og hele USA. En blæret scene, der bare SKAL ses!



En kæmpelimousine udenfor Det hvide Hus udgør en af ingredienserne i "Secret Agent".







Her er Danmarks bedste action:

SÅ GODE

ER DE NYE SPILLEHALS-MASKINER

T&T

TIPS & TRICKS giver dig de hotteste pokes, snydetips og hemmelige fusker-tricks til de mest populære spil lige nu. Har du selv et tip, så send det ind - adressen er Tips&Tricks, SELEKTIV BLADENE, Postboks 630, 1510 København V. Måske venter der en rar lille 500-kroners check på dig, som det denne gang skete for Jan fra Østerbro...

XENON

Har du brug for at blive udødelig i dette udødelige spil, skal du taste månedens stjerne-poke ind. Det kommer fra Jan på Østerbro, og som han selv skriver er det "resultatet af en måneds søvnløse nætter og hacking over tastaturet på min computer for at finde de rette koder". Well, drenge: Her er det...

POKE 26356,173

Husk, at du kun kan få det til at virke, hvis du har et såkaldt backup-cartridge eller på anden måde kan få resettet computeren først (naturligvis efter at spillet er loadet ind).

En anden lille "hurtig" ind til Xenon er at droppe alt om pokes, men ganske enkelt istedet for først sætte spillet i pause og dernæst trykke tasterne "T", "I", "N" og "Y" ned samtidig. Denne lille fidus gør dig udødelig så snart spillet starter igen efter pausen (vi har kun testet dette trick på Spectrum, men måske virker det også på andre maskiner. Der er kun een måde at undersøge det på, eller...)

MANIC MINER

"Manic Miner" er en rigtig klassiker af de gode gamle, og det er ikke blevet værre nu hvor spillet er relanceret som billigspil takket være Mastertronic. Her er lidt hjælp, der dog forudsætter, at du først LOADer spillet ind, derefter taster RUN STOP RESTORE og endelig skriver:

POKE 16573,234
POKE 16572,234
POKE 16571,234
SYS 16384

METRO CROSS

Et OK spil fra US Gold er "Metrocross", og der er ikke noget nemmere, hvis du vil UBEGRÆNSET TID end at LOADe spillet, resette det og skrive

POKE 13501,234
POKE 13502,234
SYS 4096

H.A.T.E.

Dette spil er det helt nye og ultravarme fra Gremlin Graphics, så kast en disk i drevet og load op, for nu kommer et snydeprogram, der klart er værd at gemme.

Programmet kan ikke hjælpe dig til at få højere scores, men det kan gøre en masse ved lyden, og hemmeligheden ligger i linie 30, hvor det lille 0 betyder, at du får almindelig musik. Hvis du ændrer tallet til mellem 1 og 8 får du forskellige lydeffekter, og hvis du sætter et tal ind mellem 9 og 255 vil du høre diverse forskellige remixes af sangene.

```
10 FOR A=0 TO 7: READ B: POKE 49152+A, B: NEXT
20 DATA 169, 0, 32, 52, 56, 76, 42, 49
30 POKE 49153,0
40 SYS 49152
50 SYS 49157: FOR A=0 TO 8: NEXT: GOTO 10
```

ROBO

Spillet hænger stadig godt ved på hitlisterne omend det må siges at være lidt gammelt, men OK fans, her er lidt mere snyd, i hvert fald til C64-versionen. Når du er på highscore-listen og det hele blinker, skal du taste ordet "SUEDEHEAD" ind for at komme videre til runde to. Så skal du taste "DISAPPOINTED" ind på highscoren...

HYBRIS

Dette spil er til Amiga (lavet af softwarefirmaet Discovery), og et hot tip er at holde mellemrumstasten nede mens spillet loader. Så kommer du nemlig hen på options-skærmen og her kan du ændre forskellige ting, bl.a. antal liv!

Endnu mere snyd er der i først at loade spillet ind, dernæst vente til High-score skærmen kommer og så skrive COMMANDER samtidig med at du trykker fire-knappen på dit joystick i bund.

Nu kan du spille spillet med den forskel, at hver gang, du trykker på F10-tasten, så bliver du usynlig. Fedt? Så vent til du trykker på F2 til F6, de sørger nemlig for at de forskellige tilbehørs-muligheder til dit rumskib stadig kan fyre, og endnu en fordel: Du har et uendeligt antal "smart bombs", altså bomber, der udrydder alt og alle minus dig selv på skærmen.

For at hoppe videre til næste level, trykker du ganske enkelt F9, og ved at trykke på F10 igen kan du slå din usynlighed fra (eller tilbage igen, præcis som du lyster).

OUT RUN

Når du spiller Out Run på Amigaen, så tast RED BARCHETTA. Det giver dig følgende muligheder for at fuske:

Tryk S for at vælge næste level,
Tryk T for at få 10 sekunders ekstra tid, og
Tryk B for at begynde forfra på samme level.

ROAD BLASTERS

Her er en lidt mere voldelig udgave af Out Run, og når du spiller Amiga-versionen, var det måske en idé at skrive LAVILLASTRANGIATO og derpå trykke på nogle tal mellem 1 og 4 for at få øjeblikkelig adgang til diverse supervåben, S for at komme videre til næste bane samt F for at få tanket op med det samme.

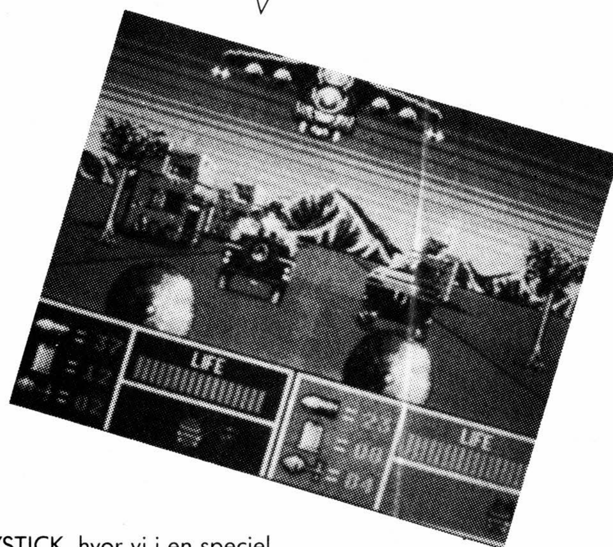
PACLAND

For at få ubegrænsede liv i "Pacland" (ikke at forveksle med klassikeren Pacman), skal du starte med at vælge 2-player spillet og derpå lade den første player komme så langt som muligt. Få da spiller nummer to tilbage på første rejse, hvor han skal skubbe den anden kaktus fra venstre til højre indtil en gul cirkel kommer frem. Saml cirklen op og sørg for at spiller nummer to mister sit liv. Lad så spiller et fortsætte med at spille, og fortsæt så med at lade spiller nummer to skubbe kaktussen fra venstre til højre og dø efter at have fået den gule cirkel. Af en eller anden underlig årsag vil spiller nummer et blive ved med at have uendelige liv så længe spiller nummer to hele tiden sørger for at dø efter at have samlet den gule cirkelring op. Mystisk, men nyttigt (i hvert fald for spiller et, der kan komme så langt som han ønsker, fordi han altid har nye liv parat hver gang han dør).

AMIGA

London Calling! Det er ikke mange dage siden, at verdens største messe for computerspil blev afholdt. JOYSTICK havde fem korrespondenter med - læs her første del af deres afsløringer.

Du har brug for en bil med fastmonterede Uzi'er for at overleve "Operation Thunderbolt", det beviste Joystick-teamets testkørsel i London for nylig. ▽

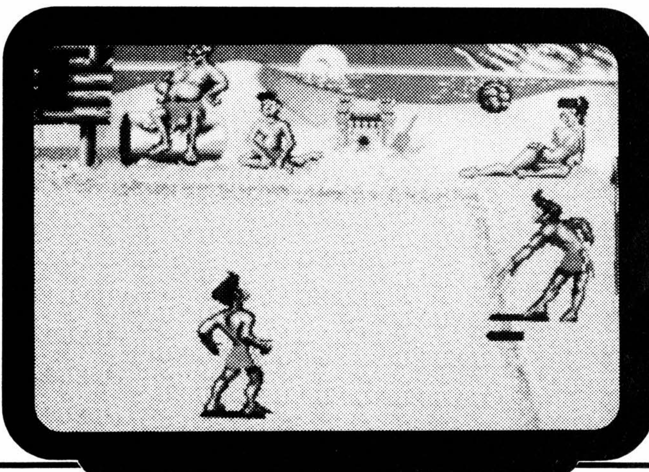


SportTime/Mindscape holdt premiere på deres "International Team Sports". Læg mærke til den hjernelammede grafik! ▷

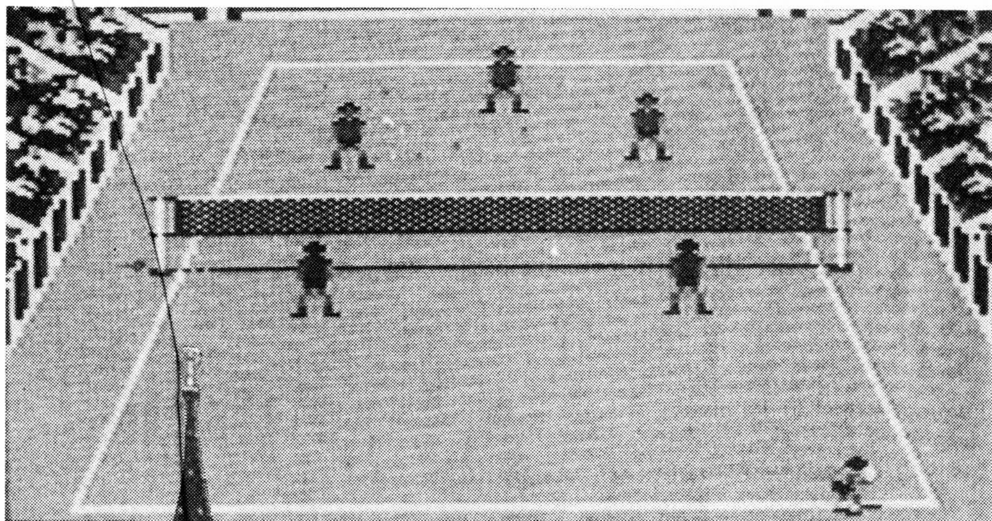
■ Soft-Mekka kan man roligt kalde det nyligt afholdte PC-Show i London, Dataverdenens hovedstad. For trods navnet er PC-Show sprængfyldt med spil - så fyldt, at udstillingen rangerer som numero uno, når klodes førende gamesmesser skal gøres op. Selv CES i Amerika må se sig henvist til en andenplads, og det ved både spilfreaks og korrespondenter, der da også valfartede som pilgrimme til Mekka.
De sidste dage i september, byger med regn og en kæmpe udstillingsbygning midt i London dannede rammen om årets førende branche-begivende, The Personal Computer Show, denne gang afholdt med skarp adskillelse mellem den blinkende, båttende, larmende og farverige spil-afdeling og den meget formelle, nålestribede PC-samt UNIX-afdeling: Strictly business, gentlemen.
JOYSTICK havde fem korrespondenter med fra Danmark samt fire fra vort tyske søsterblad, JOYSTICK. Endnu er alle reportager ikke skrevet færdige, og det var kun med nød og næppe, at vi kunne nå at få denne første del af London-reportagen med i dette nummer - tak til opfinderne af telefaxmaskiner og andre tidsbesparende hastehjælpemidler.
Ikke for ingen ting er London centrum for spiludgivelse i hele den vestlige verden. Hele Europa valfarter til byen når der skal studeres computer-nyheder, og lige fra de glade Sinclair-dage har PC-show (tidligere kaldet PCW-show) været rammen om samtlige firmaers fremvisning af deres talenter. I år var udstillingen traditionen tro større end nogensinde før, primært på grund af alle softwarefirmaerne. De kappedes nemlig om at vise den største stand frem, og det resulterede i, at visse af firmaerne - f.eks. Mastertronic og Firebird - havde bygget hele små "landsbyer", der faktisk var minimesser inde i den store messe.
Det samme havde Commodore og Atari, og disse i hver af disse "landsbyer" var det nemt at få en dag eller to til at gå med at prøve alt det nye...
Men lad os træde inden for og se på det hele. Følg med i første del af reportagen fra Soft-Mekka, dataverdenens paradis i London, England.

En verden af spil...

Spil er der altid nok af på PC Show, endda så mange, at man roligt kan sige, at halvdelen af dem i hvert fald ikke kommer på denne side af jul.
Der er tradition for selv at vise spil, man knap nok er begyndt på, og hvor det eneste, et softwarefirma kan vise, er titlen samt et par hastigt fremtegnede prøveskærme. Især Firebird/Rainbird er mestre til dette, og som en fy-fy-skamme skal vi derfor helt undlade at kommentere denne praksis: Alt om deres spil kan læses i næste JOYSTICK, hvor vi i en speciel artikel ser nærmere på, hvad året 1990 vil bringe af revolutionerende nyt til computerspils-freaks verden over.
Fra franske Infogrames blev der vist "Iron Trackers" (se denne måneds Coming Shortly sektion for en omfattende preview), ligesom både det meget omtalte spil om Tintin anno 1953 endelig blev vist i en færdig udgave (kaldet "Tintin on the Moon", både til Commodore 64 samt Amiga).
Firmaet bød også på en lanceringsklar udgave af deres "North and South", der dog ved gennemspilling viste sig ikke at have vildt meget med Patrick Swayze og den rædselsfulde TV-serie at gøre - istedet byggede spillet på den franske tegneserie om blåhattene under den amerikanske borgerkrig.
På Activisions stand så vi konverteringen af "Super WonderBoy", efterfølgeren til Wonderboy-spillene. Fedt game!! Det er en direkte kopi af arcadespillet Super Wonderboy, og det er bare sejt i al sin klassiske STIL. Selv grafikken er god: På Commodore 64 oser den af klassisk 1985-datastil, og det er ikke negativt ment. Ingen tvivl om at Super Wonderboy bliver en evergreen, når Activision ovenpå PC Show om kort tid lancerer spillet til offentlig distribution og salg.
"International Team Sports" trak store masser til sig på Mindscapes stand. Spillet er lavet af SportTime og er et "ga-



"Beach Volley" (som vi allerede skrev om i sidste JOYSTICK) trak store masser til på Oceans stand ved PC- Show.



mes"-agtigt spil, hvor man skal stille op i ialt fem forskellige slags sportsgrene og spille forskellige hold- sporte: Volleyball, svømning, 4 x 400 meter løb, fodbold og vandpolo. Grafikken var imidlertid noget tør (dødssyg for at sige det lige ud) og selvom der var kø for at prøve, blev JOYSTICKs udsendte ikke længe foran skærmen.

OCEAN'er af spil

Hvem andre end Ocean skulle blære sig med et højhus af en



LONDON CALLING!

HER ER VERDENS STØRSTE SPIL-UDSTILLING

THE PERSONAL COMPUTER SHOW

FØRST i Joystick:





Konix viste deres nye TV-spil på PC Show.

stand? Til gengæld trak den folk til sig, og det var vel også fortjent, for ikke bare blev der vist udgaver af "Adidas Beach Volley" (se sidste Joysticks Coming-Shortly sektion for en preview), nej, "Chase HQ" var også 'in action' på de store skærme, så alle kunne se, hvad der skete - vil du have en komplet test af dette tætpakkede ræsespil, så flå over på Game-Check siderne, hvor vores skrappeste spiltest- eksperter kærligt, men kyndigt, har taget "Chase HQ" under nærmere behandling.

Også "Batman"-spillet (som vi testede i forrige måneds Game-Check) trak vilde fans, og et nyt spil kaldet "F-29 Retaliator" blev vist for allerførste gang på Oceans stand under PC-Show.

I "F-29 Retaliator" skal du styre et fremtidsfly kaldet Gruman F-29, og som simulation betragtet er det et meget teknisk spil - slet ikke ligesom de øvrige games, vi plejer at se fra Ocean-stalden.

Efter at have gået Laura fra Ocean nærmere på klingen viste det sig da også, at det slet ikke var Ocean selv, der lavede det - de lagde bare navn til og udgav spillet. I virkeligheden er bagmanden til F29 Retaliator en fyr ved navn Gary Bracey, der har samlet en flok tidligere programmører fra simulatorfirmaet Digital Integration.

Grafikken i "F29 Retaliator" er nydelig, selvom der mangler lidt detaljer i landskabet efter vor mening. Til gengæld er der masser af instrumenter og avancerede hjælpemidler, og når du først har sat dig godt til rette med styrepinden, er der ingen tvivl om, at fornemmelsen af at flyve et avanceret fremtidfly cirka år 2000 er fuldt ud til stede.

Masser af våben er der også - herunder en såkaldt Backwinder, der er designet til at gøre det af med forfølgere, som navnet vistnok mere end antyder (hæ-hæ)...

I en helt anden genre så vi også en preview af "The Untouchables", et spil bygget over Coppolas film om bandekrige i 1920'ernes USA, hvor forbudstiden med dens alkoholforbud gjorde Al Capone til mafiaens boss og Chicago til underverdenens centrum. Du er strømer i Kevin Costners skikkelse og skal, med dit joystick og din gun, "rydde op" i Chicagos vilde 20'ere. Godt spil, især hvis du har set filmen og iøvrigt er fan af spil, hvor det handler om at være hurtig på aftrækkeren.

Bliver Op Thunderbolt årets hit?

Du kan helt sikkert huske hittet fra sidste år og dette forår, nemlig "Operation Wolf" fra Ocean. Og hvis du siger nej, kan det kun skyldes, at du har levet et par år i Timbuktu eller fjernt fra alting i Himalayas bjerge, for "Operation Wolf" var et af de mest solgte action- og kampspil indenfor det sidste år.

Nu vil Ocean forsøge at gentage succesen, nemlig med den officielle efterfølger "Operation Thunderbolt". De spår selv, at det bliver årets hit og en klar vinder ved julesalget, og at dømme efter reaktionerne ved presselanceringen forud for PC-Showet er vi ikke utilbøjelige til at give dem ret.

Ligesom sin forgænger kommer også Op. Thunderbolt oprindeligt fra arcadespecialisten Taito i Japan, og som fans af de mørke spillehaller vil vide, kunne (kan) man spille to på samme tid i spillet.

Originalmaskinen er iøvrigt ret rå og "bevæbnet" med to autentisk-udseende Uzi-maskinpistoler. De er der stadig i konverteringen (bare kun på skærmen, naturligvis) og derudover er der en jeep - din jeep.

På C64-grafiksiden sidder talenterne Trevor Brown og Steve Wahid, mens John Brentwood og grafiksupremo-in-spe Robert Hemphill står for Amiga-udgaven. De to sidstnævnte er iøvrigt i færd med at gøre konverteringsudgaven BEDRE end arcade-versionen, for istedet for at lade jeep'en hoppe op og ned, laver de skærmen således at LANDSKABET hopper op og ned efterhånden som du bumler derudaf. Det synes de er meget mere realistisk.

Der er godt med 3D i "Operation Thunderbolt", og de to spillere on-screen får godt brug for alle deres skydetalenter for at overleve efterhånden som de voldelige dræberfly, som fjenden sender afsted, bliver mere og mere nærgående.

Udover versioner til Amiga og Commodore 64/128, er der også udgaver på vej til Atari ST, Spectrum, Amstrad samt engang i 1990 også til Nintendo 8-bit og (måske, siges det) endda også PC-engine tvspillet. Glæd dig.

Stolen bevæger sig når du spiller

Vi har allesammen drømt om at have en lænebørge derhjemme, der kunne opføre sig ligesom de mest avancerede af møntmaskinerne i arcade-spillehallerne, nemlig bevæge hele ens krop i takt med, at man spiller for fuld hammer på skærmen - bliver kastet rundt i bedste Out Run, Hang On og Space Harrier stil.

Nu kan drømmen blive virkelighed, endda i din egen dagligstue.

På PC Show i London viste joystickfirmaet Konix (dem med Navigator og Speedking) nemlig deres sidste nye TV-spil, der er en weird diskettebaseret sag med indbygget rat, der laves om til styrepind og meget meget andet. Spillet er ret fantastisk, og når det får en dansk importør, lover vi her i Joystick

at være de allerførste til at bringe en omfattende og tilbundsgående dybdetest af maskine. Nå, men det mest vilde er nu altså godt nok "Stolen". Hele herligheden går ud på, at når du først har købt dig et Konix TV-spil og en stak games, så kan du udvide med at anskaffe dig en stor stol, som placeres hjemme i din dagligstue og forbindes til TV-spillet foran skærmen. Når du så spiller, skal du naturligvis sidde i den her super-stol, som er specialfremstillet hos Konix og lavet således, at den er interaktiv med spillet. Kort fortalt betyder det, at hvis dit rumskib slynges ud af kurs, ja så slynges din stol også "ud af kurs", og hvis du crasher med din racerbil, så forplantes rystelserne helt ud i stolen og du kan mærke det!!

Der skal selvfølgelig nogle gryn til for at kunne anskaffe stolen, men endnu kender ingen den endelige pris, for den fås ikke i handlen endnu - heller ikke i England.

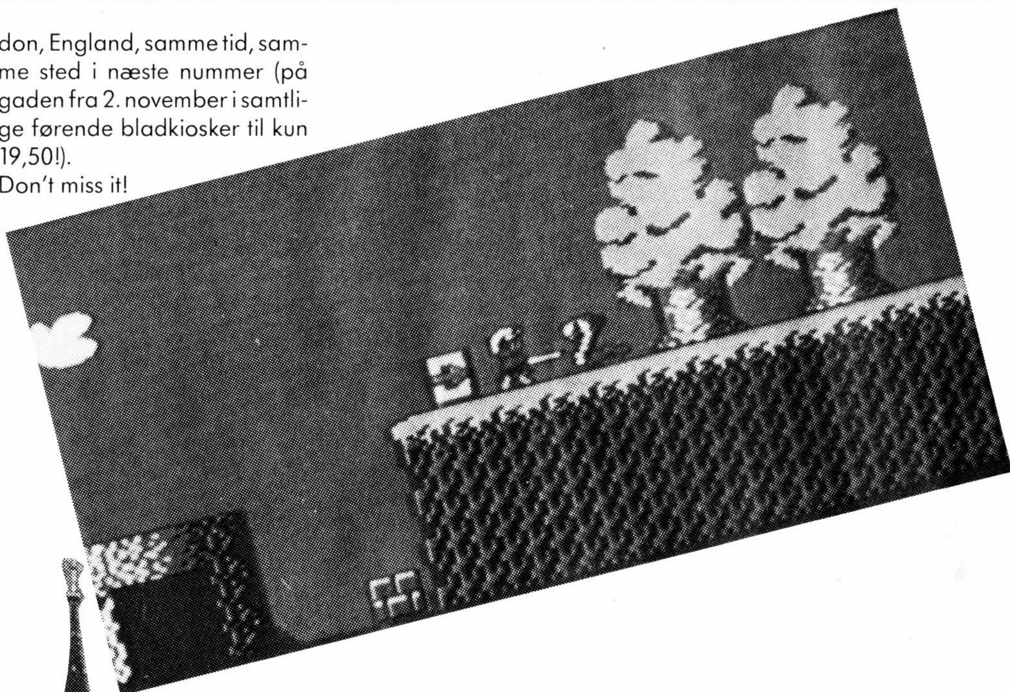
Der er mange gæt om prisen, lige fra 2000 kroner til 6000 kroner, men intet er som sagt fastlagt og leveringstidspunkter kender heller ikke, selvom alle naturligvis håber, at både Konix's TV-spil og Konix's tilhørende supergames-stol vil være at finde i den frie handel inden året er omme.

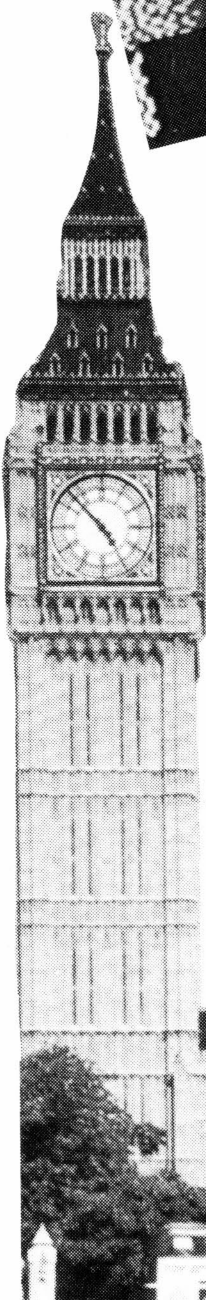
Selvom det kun var prototypeversion, der vistes af stolen på PC-show har Konix bedyret, at den er ved at blive sat i produktion mens disse linier skrives. Det kan naturligvis betyde hvad som helst, men fed er stolen og noget lignende er aldrig set før, i hvert fald ikke til almindelig dagligstue-brug.

Den passer kun til Konix's eget spil og der er ikke planer om at lave versioner til andre maskiner, f.eks. Sega, Nintendo, Amiga eller Commodre 64/128.

Og det var så alt for denne gang fra vores udmattede korrespondenter ved verdens største spiludstilling. Vi fortsætter med resten af PC Show nyhederne i næste JOYSTICK, så...: Mere nyt i anden del af den store PC-show reportage fra London, England, samme tid, samme sted i næste nummer (på gaden fra 2. november i samtlige førende bladkiosker til kun 19,50!).

Don't miss it!





LONDON CALLING!

HER ER VERDENS STØRSTE SPIL-UDSTILLING

FØRST i Joystick:



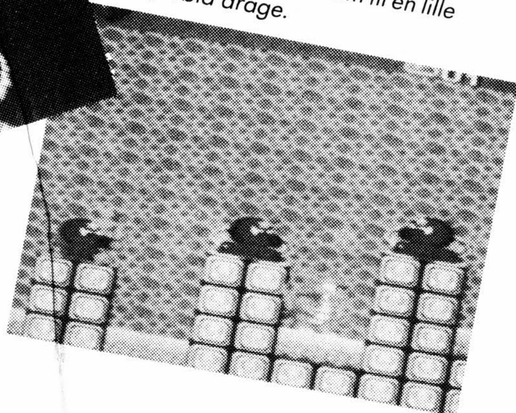
Alt det nye til Sega & Nintendo + en spritny Atari:

TV-SPIL, DER INDTAGER DANMARK

Masser af nye Sega- og Nintendo- spil samt intet mindre end en hel ny Atari spillemaskine. Det er, hvad TV-spils fans kan vente i de kommende måneder!

"Robowarrior" er et nyt Nintendo- spil.

Knap har nåede vi at få skrevet om den nye transportable Atari spillemaskine i sidste nummer (som et af de første europæiske blade), før Atari fortæller, at nu kommer de s'mænd med END-NU en ny spillemaskine.
Sidste måneds lancering var Atari Portable Entertainment System, også kaldet Atari Lynx, og den udmærkede sig ved ikke bare at have en grafik bedre end Amiga, men også en indbygget skærm og en ikke-afskrækkende pris - omkring 1800-1900 danske kroner, sandsynligvis, hvad ingen dog ved endnu, fordi maskinen endnu ikke har fået Danmarkspremiere.
Den allernyeste Atari, der dog heller ikke endnu har fået sin danske lancering, hedder kort og godt "Atari 7800" og kan forventes her til landet omkring december.
Maskinen kan handles for lige under 1.000 kroner og er en simplere udgave af TV-spil, der er bygget for at kunne konkurrere med Nintendo Entertainment System og Sega Master System, to maskiner, der med priser omkring 1.300 - 1.600 kroner sælger helt godt i det konkurrencefyldte TV-spils marked.
7800'eren fra Atari kan IKKE matche de to i lyd eller grafik, men det er lige før. Faktisk er den så tæt på konkurrenterne, at de to nok skal overveje at sænke priserne et par hundrede kroner stykket, hvis de vil holde stand.
Populært sagt kan man fastslå, at Atari 7800 er en slags storebror til den lille 2600-VCS. Hverken spillene eller designet matcher helt XE i stilen, men der er potentiale i maskinen, og med i prisen - der efter alt at dømme bliver 900- et-eller-andet kroner - medfølger både 2 joypads (som hos Sega og Nintendo) samt en udgave af spillet "Asteroids II", der er indbygget.
Som en slags "rosinen i pølseenden" skal nævnes, at Atari 7800 udover at kunne spille cartridges lavet specielt til denne maskine også kan køre samtlige spil udviklet til Atari 2600-CS. Det betyder, at du fra starten har masser af software at vælge imellem, idet 2600'eren har hele 10 år på bagen i sine forskellige udgaver. Naturligvis er denne software meget simpel og langtfra med lækker grafik, men til gengæld er til drønbillig og er du typen, der foretrækker et godt, solidt skydespil fremfor en omgang heftig 89'er-grafik, ja så kan vi roligt anbefale 7800-modellen, Atari 7800- ProSystem, der med rette kan kaldes en updated version af 2600 men med fremtidsmulighederne indbygget...



I "Wonderboy III", nyt spil til Sega, bliver du lavet om til en lille lyseblå drage.

Skolesoftware på Nintendo

Fra Electronic Fun er der høstet en serie nye Nintendo-spil hjem til Danmark, og friskt fra klubbladet berettes om titler som det nye "Section Z"-spil, hvor du skal ødelægge en supercomputer ved navn L-Brain (forhåbentlig ikke en Nintendo). Et andet nyt spil er "Robowarrior", der bringer mindelser frem om Zelda-serien og faktisk er ret svært at spille, ligesom nyheden "Cobra Triangle" nok skal bringe mange fans frem til deres joypads: Her skal du nemlig sejle igennem et kanalsystem i din superhurtige Cobra-båd, altimens du skal undgå miner, træstammer, stærke vivelstrømme og masser af hurtige (og fjendtlige) speedbåde.

Skolesoftware har Nintendo også lidt af, eller i hvert fald det, der ligner. Spillet hedder "Anticipation" og samtidig med at man morer sig (hmm..) får man også lidt lærdom smuglet ind ad bagdøren. Kort fortalt minder Anticipation meget om det nye Domark-spil "Pictionary" (se dette nummers Game-Check sektion), og om det skal være en kompliment ved vi snart ikke. Handlingen går ud på at du skal gætte nogle ord ved at se brudstykker af billeder efterhånden som de bliver tegnet, og selvom spillet både karakteriseres som lærerigt og som et familispil, vil vi her fra redaktionens side råde dig til at få det demonstreret og evt prøvespille det inden du beslutter dig for at sprinkle dine surt sammensparede bananer ud på det.

Sega-spil, der vil frem

De fem nye Sega-konverteringer "Outrun 3D", "Rastan", "Rampage", "Altered Beast" og "Bomber Raid" er ved at være på vej ud til forhandlerne, og altimens har vi fået set på endnu en helt superfrisk lancering: "Wonderboy III". Spillet findes endnu kun til Sega (Commodre 64- og Amiga-ejere må pænt vente et halvt til et helt år endnu), og hvis dette var Game-Check sektionen ville vi klart have givet Wonderboy III medaljen JOYSTICK HIT. Så godt er det nemmerlig, at du bare ved det!

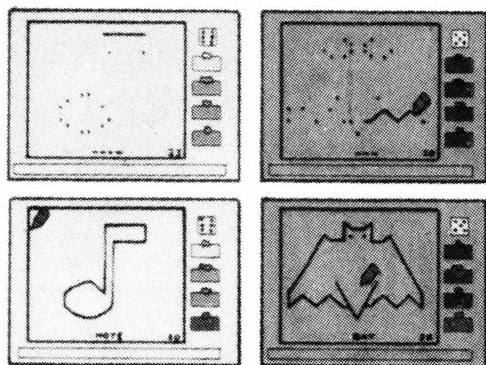
Du er som sædvanlig Wonderboy, komplet med ble på og det hele, og handlingen starter lidt udenfor Castle of Monsters, hvor du er ved at slå en drage ihjel. Det er en vild kamp, og til sidst beslutter du dig for at flygte. Dragen kommer efter dig, og åbner sit gab for at sprøjte sine flammer ud over din lille krop - flammerne rammer dig, og mens du fuld af frygt løber videre, opdager du, at du er ved at blive forvandlet til en lille blå drage!

Det har sine fordele, blandt andet kan du hoppe rundt som du har lyst til, hvilket bringer dig meget langt ind i spillet, men på den anden side: Hvem har lyst til at rende rundt og ligne en blå drage resten af sit liv? I hvert fald ikke dig, og derfor må du finde det hemmelige Salamander Sværd, der er det eneste, der kan omdanne dig tilbage til et menneske.

Grafikken i dette spil er direkte nuttet og det er sjovt at skifte fra Wonderboy til drage og tilbage igen. Spillet kan klart anbefales, også selvom du allerede har Wonderboy og Wonderboy II i din samling.

Mere om TV-spil og spillemaskiner?

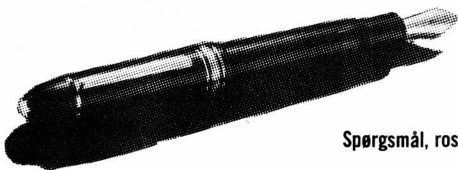
Næste nummer af JOYSTICK er på gaden om allerede en måned, altsammen til kun 19,50.



"Skolegrafik" i et netop lanceret Nintendo-game, "Anticipation". △



Atari 7800-ProSystem, efterfølgeren til 2600VCS (som den er kompatibel med) og en ny maskine, som Atari har lavet for at kunne slå Nintendo og Sega. ▷



MAILDROP

Spørgsmål, ros eller ris? Så er Maildrop stedet. Og månedens brev belønnes med 500 skattefrie kroner, så fat pennen og skriv i dag. Adressen er: Mail-Drop, SELEKTIV BLADENE, Postboks 630, 1510 København V.

Alletiders med at lave "1st European Video Games Championship" og hvor er det fedt, at Joystick sørger for, at også Danmark kan være med i legen. Selv har jeg sendt scores ind på 64'eren, og jeg håber naturligvis, at jeg bliver ikke bare DK-mester, men også Europa-mester.
Jeg har bare et enkelt lille spørgsmål, og det vedrører jeres tyske søsterblad, Joystick Deutschland. Hvorfor er det så tykt? Og hvorfor kan I ikke også lave et lige så tykt blad?

Tak for din ros omkring spil-mesterskaberne, der jo som bekendt er blevet til som et samarbejde mellem de seks førende spilleblade fra forskellige europæiske lande.
Vores tyske søsterblad Joystick er, som du meget rigtigt siger, tykkere end det danske her. Og det er der flere årsager til: Først og fremmest har de et år mere på bagen (og på det år er de blevet Vesttysklands og Østrigs førende datablad, en rekord vi ikke agter at stå i skyggen af herhjemme). Dernæst kommer, at det tyske marked er større, også hvad angår annoncører, og jo flere annoncer, desto tykkere et blad.
Selv regner vi også med roligt at kunne udvide sidetallet, allerhelst til det dobbelte om et års tid eller så. Men alt til sin tid - både med annoncer og indkøring i kioskerne...

Rolig nu, rolig nu. Det er et fedt blad, I har der (Joystick DK), MEN der er et KÆMPE minus: Hvor er alle Oric-anmeldelserne??

Oric-anmeldelserne forsvandt lige så stille ud af redaktionen dengang spil-testteamet solgte sin sidste Oric (var det ikke i 83 eller 84, anyone?).
Det samme gælds anmeldelser til Lynx, Enterprise, Spectrum og en mystisk skabning ved navn Sharp MZ, for nu bare at nævne lidt af det, vi allesammen har ejet - og nogle af os sikkert har lidt af i skabene endnu - men som vi ikke har tænkt os, aldrig nogensinde, at bringe omfattende spilanmeldelser til. Not ever, never.
Har du tænkt dig at skrive en Oric-anmeldelse, tager vi gladeligt imod dit bidrag. Redaktionens skraldespand er nemlig stor, og spaltepladsen bruger vi på de fede maskiner: Amiga, 64'eren, lidt Amstrad, en anelse PC, noget ST og så selvfølgelig alle de seje TV- konsoller.

Alletiders med et blad som jeres, der kommer hver måned og ikke kun hveranden, så alle nyhederne efterhånden er halvgamle. Men hvorfor ikke blive 14-dages blad eller ugeblad? Hvis nej, hvor skal jeg så få de sidste hotte news?

Ugeblad eller 14-dages blad, desværre ikke. Men måneds-magasin? You bet! Tæt pakket HVER måned med det sidste nye fra dataland, den første torsdag i hver måned og så til under en tyver. Vil du have friskere nyt, er der "Computerworld", en avis, der desværre mest er med branchestof og for PC-folket. Mere allround-info er der i Politiken, der een gang om ugen har en aldeles udmærket datasektion, der både redigeres velskrivende og meget vidende af Ole Grnbaum. Også her er der dog en del PC, men det er mere bredt orienteret og slet ikke kedeligt. Ellers er der Berlingske Tidende (Anders Boye), men direkte hot news om spil er det såvidt vides kun JOYSTICK, der har patent på at kunne give dig dugfrisk hver eneste måned, 12 gange årligt.

Som det første blad, hvori jeg har set nyheden, skrev I i sidste JOYSTICK om en ny Atari-spillemaskine, der angiveligt skulle slå Amiga hvad angår både grafik og pris og så ovenikøbet være fuldt transportabel med sin indbyggede skærm og styrejoystick. Sidenhen har jeg set andre blade skrive om en anden transportabel maskine fra Atari, nemlig Atari Folio Pocket PC. Er det den samme maskine, eller er det to forskellige, og i så fald: Hvad er forskellen?

De to maskiner fra Atari lanceres omtrent samtidig, men det ER to forskellige maskiner, ikke to ens.
Først er der den, vi skrev om sidst. Det er Atari Portable Entertainment System, også kaldet Atari PorEntSys eller under sit kælenavn "Lynx". Den er ganske rigtigt ret utrolig både i grafik, størrelse og pris, men det er Atari-nyhed nummer to sandelig også: Det drejer sig nemlig om en lille 8088-baseret PC, der er så bette, at den kan ligge i en inderlomme. Maskinen har dog en 8 x 40 tegns skærm + et Oric-agtigt tastatur, og så har den et on-board lager med DOS og en stak nyttige småprogrammer, altsammen for under 3.500.
Begge maskiner er revolutioner, men i hvert sit område. Den første Atari henvender sig nemlig klart til ham, der vil have luksus-spil (og har råd til det bedste), mens nyhed nummer to er til PC-folket på farten - dem, der ikke kan undvære DOS, regneark og tekstbehandling, men gerne vil have datakraft så småt som muligt.

GAME-CHECK

DE MEST HOTTE SPIL!!!

At teste spil er en videnskab, siger anmelderteamet bag Danmarks største datablad, og det betyder, at skal det gøres, så skal det gøres rigtigt.
I "Game- Check" sektionen anmeldes fuldprisspil tilbundsgående, og for andre former for spil - billigspil, arcadespil, adventurespil, TV-spil osv - henvises til de enkelte afdelinger.
"Game-Check" dækker fuldprisspil til Commodore 64/128, Amstrad, Amiga, Atari ST og PC'erne. Nogle af de testede spil findes til flere maskiner, mens andre kun findes til den model, de er testet på - det svinger fra spil til spil.

"Game-Check" er din "købshjælp", for ingen andre spilanmeldelser nogetsteds indeholder flere forbruger- facts end i "Game-Check". Facts, der kan hjælpe og rådgive DIG, når du skal købe spil!



Hvis et spil modtager JOYSTICK-HIT medaljen, er det højeste udmærkelse. Det er sjældent, at HIT- medaljen gives til mere end ét spil pr måned, og det kan hænde, at testholdet i en given måned ikke har kunnet finde spil, de mente var værdige nok til at modtage HIT-medaljen. Spil tildelt medaljen er "must" til din spilsamling og vil blive husket tilbage på som klassikere.

Med JOYSTICK-GENNEMSNIT kan du på en nem og hurtig måde overskue spillets samlede værdi, målt som et gennemsnit af de karakterer, der er givet inden for kategorierne "Grafik", "Lyd", "Action" og "Fængslende". De karakterer, der er givet, bliver ikke givet på grundlag af een bestemt holdning, men diskuteres altid af mindst to anmeldere, så du er sikker på en objektiv og korrekt karakter.



FACT-BOXEN øverst ved hvert spil er din garanti for altid at kunne se ikke bare hvad spillet hedder og hvor det kommer fra, men også hvilken computer, det er testet på. Den computer, spillet er testet på, er også den computer, hvor skærmbilledet er taget fra, så du kan se præcis de objekter, der omtales i anmeldelsen.
Anmelderholdet er Danmarks stærkeste, samlet af folk, der i over 10 år har fulgt spilmarkedet på nærmeste hold. De er rutinerede og råder over mindst 3 computere hver, så de har forudsætningerne for at kunne vurdere et godt spil, når de ser det. JOYSTICKs anmelderteam dybdespiller altid et spil i mindst 3 dage før en anmeldelse skrives, for på den måde at sikre tilbundsgående research. Bo, Keld og Allan er alle tre kendte skribenter fra blade som IC RUN, SOFT, Games Preview og Computer-Action.

Fart over feltet

AMIGA

FACTBOX -- Navn: "Chase HQ" -- Firma: Ocean -- Version testet: Amiga

Så er der gas på drengen igen, i hvert fald hvis vi skal tro Ocean, der med lanceringen af "Chase HQ" byder på en rå runde flydende bagaksel direkte fra spillehallernes mørke og lumre møntmaskiner.
Ja, du læste rigtigt! "Chase HQ" er en vaskeægte racerbils-spils konvertering, der - når alt er klart - både findes til Amiga, ST, Spectrum, Amstrad og den gode gamle 64'er. Det er Taito, der står bag, og handlingen kan bedst beskrives som en slags Out Run, der er piftet op med de sidste nye moderne hjælpemidler (herunder en frisk grafikpumpe, der har sprøjtet megadetaljerede pixels ud over samtlige skærme - wauauu!).
Nå, men smid dig ind i det skålformede racerbilssæde, klik med musen og træd sømmet i bund! Du styrer en politibil, og hvis du troede det var noget så kedeligt som fartpatruljens Escorter, Golfer eller BMWer, kan du godt tro om igen: I "Chase HQ" er politibilen intet ringere end en rap lille Porsche!

"Chase HQ har en stemning og en fart, der minder een om de gode gamle Out Run dage i spillehallen."

Det er også nødvendigt, for du skal forfølge skurke, der krydser rundt i Lamborghinier og Lotus Eprit'er, ikke for at anholde dem, men for at presse dem væk fra vejen, så de crasher i grøftekanten og går i brand. Yes, my boy: Den er go' nok, du er strømer i bedste Dirty Harry stil, hvilket betyder, at du kun er tilfreds når de slemme skurke er eksploderet væk fra jordens overflade.
Chase HQ har en fart og en stemning, der minder en om de gode gamle Out Run dage i spillehallen. Men Chase HQ er bedre, mere moderne.

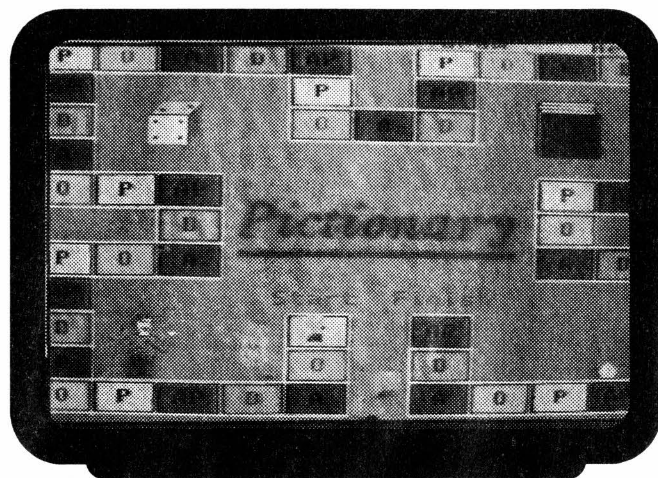
BO: "Chase HQ" holdt mig fanget til længe efter resten af huset var gået i seng, og da jeg kiggede op, var det ved at blive morgen. Spillet er fedt! Der skal ikke meget hjerne til, men man bliver klart hooked af alt det strømer-ræseri! Grafikken er også eminent, så ingen tvivl om, at dette spil vil ryge rent ind på hitlisten.

ALLAN: Bo har ret. I originalversionen var "Chase HQ" det klart fede, og heldigvis har Ocean klaret at beholde stemningen i konverteringen. Det er ikke altid det lykkes (Out Run), men i "Chase HQ" er både grafik, lyd og "feel" magen til originaludgaven. Ubetinget må dette siges at være et af de bedste kørespil i denne sæson!

KARAKTERERNE:

Grafik	92%
Lyd	80%
Action	91%
Fængslende	90%





Vild, vildere, pictionary

FACTBOX -- Navn: "Pictionary" - - Firma: Domark -- Version testet: Commodore 64 og Amstrad

Er du til det helt skøre, må du prøve "Pictionary", seneste spil fra Domark-folkene (dem med Bond) og en slags efterfølger til Trivial Pursuit pr computer.

Ligesom Trivial Pursuit er også "Pictionary" oprindeligt et brætspil, der kva sin amerikanske oprindelse er lavet om til en computerversion.

I spillet skal du enten spille mod computeren eller en flok venner, og det gælder om at tegne! Ja, du læste det her først: At tegne. Spillet indeholder et par tusind engelske ord, og du får et tilfældigt ord stukket ud, som du derefter skal beskrive over for de andre ved at tegne det.

Til det brug indeholder Pictionary et ret simpelt lille sort/hvid tegneprogram, og alt i alt kan man vist roligt sige, at Pictionary er et noget usædvanligt spil. Det ligner ikke noget, man tidligere har set, og adskiller sig væsentligt i stømmen af de sædvanlige 20-på-dusinet skydespil. Spørgsmålet er så bare, om det er det fede at sidde og gætte ord ved at tegne dem på skærmen, og det har vores testhold været noget uenige om.

"Spørgsmålet er så bare, om det er det fede at sidde og gætte ord ved at tegne dem på skærmen?"

Lyd er der ikke meget af i spillet og grafikken er begrænset, for udover en noget Matador-agtig bræt-og-brik stil er der kun de tegninger, du selv laver.

Saml en flok venner, der er skøre og har en vild form for humor. De får brug for den for at spille Pictionary!

KARAKTERERNE:

Grafik	*35%*
Lyd	*29%*
Action	*32%*
Fængslende	*61%*

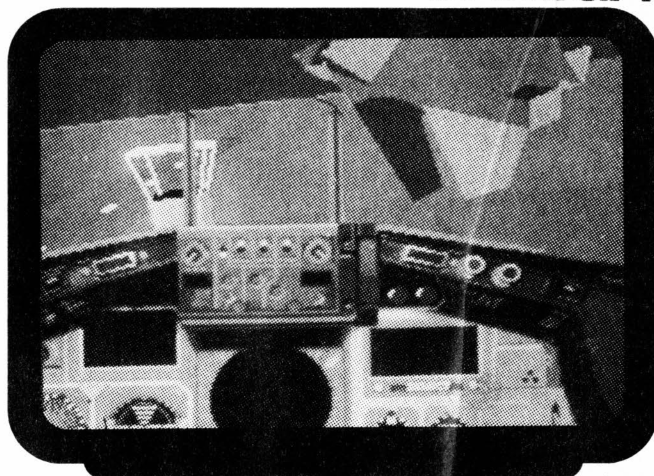
JOYSTICK 39% GENNEMSNIT

BO: Nej, nej, nej! Efter at have givet os "License to Kill" kommer Domark med sådan en gang crap som "Pictionary". Værre kan det bare ikke gøres! En åndsforladt brætspil, hvor man skal tegne. Nej, så må jeg bede om mine Space Invaders... Hold dig langt væk fra Pictionary og andre spil med lige så dødsyge

ALLAN: OK, Bo overdriver nok lidt. Jeg kunne på en måde godt lide "Pictionary", især fordi jeg ved, at spillet ville blive et sikkert hit hos mine venner, der har det med at komme til fest hos mig og drikke sig fra sans og samling. Under sådanne forhold er "Pictionary" en rigtig (omend lidt fjollet) succes.

Angrib det ægte USA

AMIGA



FACTBOX -- Navn: "Bomber" -- Firma: Activision -- Version testet: Amiga

Efter at vi i lang tid har levet med, at de seneste nyskabelser inden for flysimulatorer kom vi USA, er vi blevet vænnet til, at når der var kampscener inkluderet, hed de som regel altid enten Libyen, Sovjet, Afghanistan eller Central-Amerika (Cuba). Ikke noget med USA, for man angriber jo ikke sit eget land, vel... Eller...

Jo, i seneste fly-sim fra Activision udkæmpes alle slag over et ægte amerikansk landkort, hvor alt - præcis som i virkeligheden - er tegnet ind med stor akkuratesse. Der er det hele nede på jorden, lige fra små benzinstationer til "farms" og bjergbyer. De fleste kampe udkæmpes dog i luften, nemlig dels i form af fly-mod-fly missioner og dels fly-til- land bombetogter. Derudover er der i "Bomber", som spillet hedder, også et mode, så du selv kan definere dine egne missioner eller lave nogle, som dine kammerater derefter skal prøve at udforske.

"Grafikken er mega-over-brille, komplet med et nyudviklet 3D vektorsystem".

Grafikken er mega-over-brille, komplet med et nyudviklet 3D vektorsystem, der gør, at grafikken både kan være hurtig OG detaljeret. Lyden og også ret realistisk, så man kan roligt sige at Activision har fået sig en vinder.

Desværre er der mange flysimulatorer på markedet, ikke mindst til Amiga og Atari ST, og der er især fra MicroProse nogle seriøse konkurrenter som "Bomber" er oppe imod. Men selvom konkurrencen er hård, tør vi godt sige: "Bomber" er ikke et spil, der skuffer ved nærmere bekendtskab...

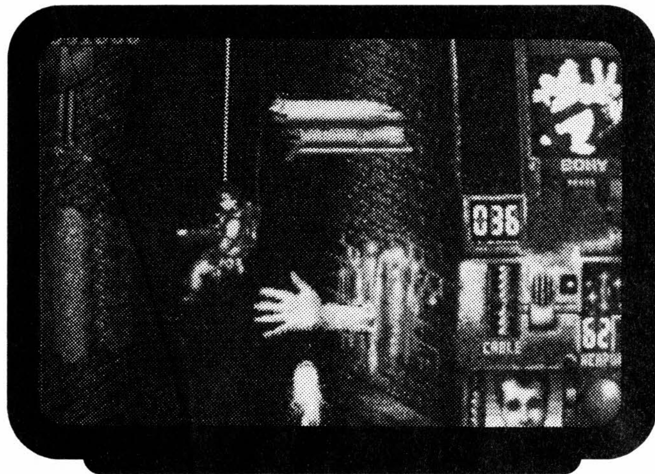
BO: Det ses tydeligt, at Activision har samarbejdet med Vektor Grafix omkring udviklingen af "Bomber". De drenge, de kan bare det der! Spillet er lækkert og propfyldt med detaljer, også selvom jeg personligt er mere fan af spil som f.eks. Gunship, hvis man endelig SKAL ud at flyve.

KELD: "Bomber" mangler både den humor og den meget omfattende dokumentation, der kendetegner simulatorerne fra min favorit, MicroProse. Men alligevel ville jeg ikke betænke mig på at kase de surt sammensparede kroner ud på "Bomber": Godt spil og god grafik sikrer en ærlig omgang simulationsunderholdning.

KARAKTERERNE:

Grafik	*96%*
Lyd	*74%*
Action	*72%*
Fængslende	*84%*

JOYSTICK 82% GENNEMSNIT



AMIGA

På en vild spøgelsesjagt

FACTBOX -- Navn: "Ghostbusters II" -- Firma: Activision -- Version testet: Amiga, ST

Ghostbusters! Alle husker filmen, der ikke bare blev et hit, men også med Activisions klassiske computerspil af samme navn faktisk gik hen og blev det mest solgte computerspil NOGENSINDE i verden (iflg. Activision selv og den uofficielle amerikanske Guinness-bog). Spillet har rent faktisk krøbet op på hitlisterne igen, nu fem år efter, takket være Mastertronic og deres relancering til billigspilspris. Men det er en helt anden historie og ikke een, vi skal spilde tid på her, for denne tekst drejer sig om intet ringere end II'eren, "Ghostbusters II".

Spillet er lanceret komplet med Bobby Brown soundtrack og anledningen er naturligvis premieren på den nye "Ghostbusters 2"-film i USA - en premiere, der omkring yuletid også vil invadere Danmark.

"Handlingen er i fire dele, der tæt følger den nye film, komplet med slim og blod og spøgelser overalt."

Det første Ghostbusters- spil, som mangen en 64'er-ejer stadig har stående på sin spilhylde, var faktisk ikke noget særligt (andet end keeeedeligt). Men det er 2'eren ikke: Her er klart blevet peppet mere op, især i afdelingen indenfor fart og spænding. Handlingen er i fire dele, der tæt følger den nye film, komplet med slim og blod og spøgelser overalt. Selv grafikken er "spøgelsesagtig" med ting, der langsomt forsvinder, og stemningen fra New York er realistisk - undtagen, naturligvis, når kæmpesprites, der næsten fylder hele skærmen (!!!) vader igennem gaderne og udrydder alt og alle. Men flot er det...

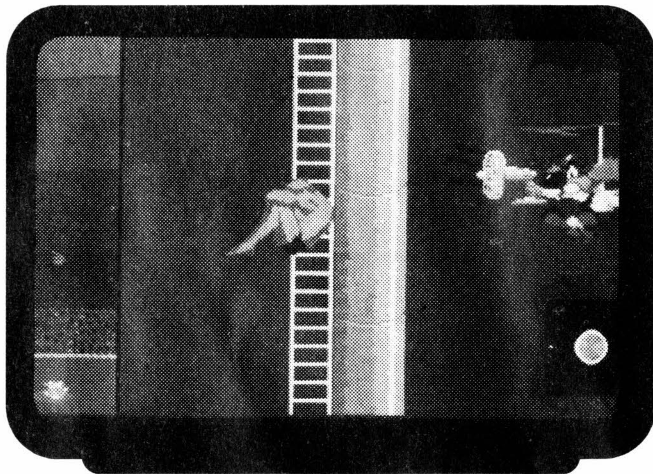
KELD: Jeg er normalt ikke særlig vild med spil, der er bygget omkring kendte film, for man bliver tit lidt "snydt". Derfor bryder jeg mig heller ikke vildt meget om 'Ghostbusters 2', selvom jeg må indrømme, at det er lækkert lavet: Især scenerne med digitaliserede skuespillere og alt det andet grafikblær.

ALLAN: Både grafik og lyd er klart i afdelingen for anerkendelse, klapsalver og løftede øjenbryn. Selve spillet er lidt for meget a la "Living Daylights" til at jeg kan blive hooked, men alligevel er jeg overbevist om, at "Ghostbusters II" nok skal hitte rent ind, især hos det faste bio- og spil-publikum...

KARAKTERERNE:

Grafik	*89%*
Lyd	*75%*
Action	*59%*
Fængslende	*67%*

JOYSTICK 73% GENNEMSNIT



AMIGA

Mere sjov fra circus

FACTBOX -- Navn: "Fiendish Freddys.." -- Firma: Mindscape -- Version testet: Amiga

"Bravissimo, drenge!" I sidste GameCheck blev vi budt indenfor i teltet af Rainbow Arts, der med deres "Circus Attractions" tryllede sig frem til et Joystick-Gennemsnit på hele 91%, og denne gang forsøger Mindscape at gøre dem kunsten efter.

Udfordringen fra Mindscape er en næsten tro kopi, og navnet er "Fiendish Freddy's Big Top o' Fun". Humor er der nok af i Mindscape-spillet: Sort humor, endda, for handlingen går ud på at lave de mest vilde kunster for at skaffe klejner i kassen til at betale circus'ets gæld til nogle grådige advokat-drenge, der kun selv er ude på at score kassen.

For at få "gryn", skal du gennemføre seks forskellige kunster, der meget ligner dem i Circus Attractions (som igen var en slags Benneweis-svar på California Games fra Epyx).

Grafikken er ganske enkelt bare super og giver spillet en atmosfære at et vaskeægte circus, og det er klart med til at forstærke realitetsfornemmelsen. Styringen er også nem, og det tæller på plus-siden, når man skal igennem de seks "events": Især den første, der er svær, fordi en vild og ond klovn gør alt, hvad han kan for at udrydde dig!!

"Grafikken er ganske enkelt bare super og giver spillet en atmosfære at et vaskeægte circus".

Næste game er jonglering, hvor du kaster bolde rundt i luften, som en sæl giver dig, efterfulgt af bomber, som Freddy kaster efter dig. Dernæst kommer trapez-legene højt oppe folks hoveder, knivskastning, linedans samt til slut et nummer, hvor du er kanonkonge! Sprængfyldt med vold og action, et fedt spil..!

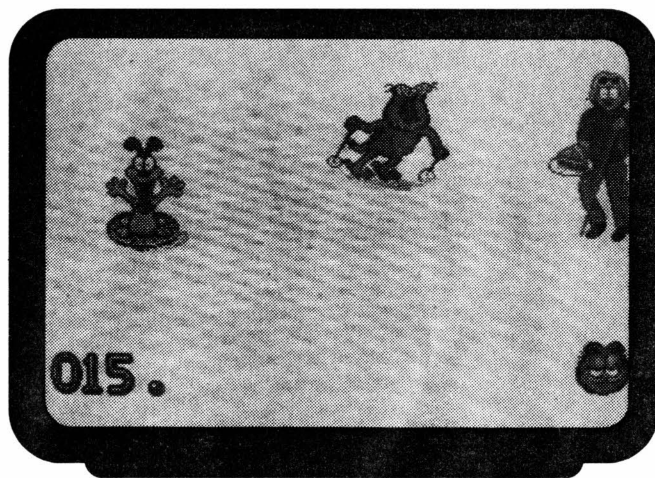
BO: Manden bag dette spil er Chris "Infiltrator" Gray, og han kan stadig, det er helt sikkert. Jeg er klart solgt til Freddy, der både kaster røgbomber og knive efter dig konstant + iøvrigt alt andet for at genere dig, mens du spiller. "Fiendish Freddy" er lige så godt et spil som "Circus Attractions"!

KELD: God grafik og god lyd tilsammen med en handling, der er ren Benneweis tilsat ægte sort Mad-humor skabt af en hjernesyg programmør. Ja, som du nok kan høre, har jeg allerede gjort "Fiendish Freddy" til fast inventar på min spilhylde - det er ikke århundredets topspil, men det er ganske godt...

KARAKTERERNE:

Grafik	*91%*
Lyd	*90%*
Action	*90%*
Fængslende	*87%*

JOYSTICK 90% GENNEMSNIT



AMIGA

En fed og doven kat...

FACTBOX -- Navn: "Garfiels Winter's Tail" -- Firma: The Edge -- Version testet: Amiga

Gaffe er på game igen! Det er bits, bytes og lasagne når den mandagshadende kat giver Futte en verbal omgang i endnu et nyt Garfield-spil, direkte fra engelske The Edge.
Men sæt nu ikke håbet ALT for højt. For selvom Garfield er den grimme kat, der spadserer lige ind i vores hjerter med sine rappe kommentarer om mandage, lasagne og hunden Futte, ja så er han ikke helt så kvik i pixels som han kunne have været.
For at sige det ligeud: Du står dig bedre ved at bruge dine kugler på tegneserien end på spillet, der ikke ligefrem er det allerbedste, Edge har præsteret. Eller som Garfield ville have sagt det: "Hvorfor kan jeg ikke bare sove videre"...
Anyway, dette er en test, så vi har pint os igennem tre dage med det nye Garfield-spil "Winter's Tail". På dansk ville vi nok have kaldt det "Garfield i Sneen", for det er lige præcis hvad det handler om: Den store gule misser er på skitur sammen med Bettemus, Harald, Futte, Signe og resten af slænget. Det hele foregår i Schweiz, og Garfield savner sin lasagne - men heldigvis finder han en chokoladefabrik midt i alperne (den med den lilla ko i), og det kommer der nogle pudsige hændelser ud af, især eftersom han sparker Futte rundt på transportbåndet.
Sjovt lille spil, men kunne være lavet en del bedre.

"Du står dig bedre ved at bruge dine kugler på tegneserien end på spillet, der ikke ligefrem er det allerbedste..."

KELD: Hvor er 'fikken fed! Garfield i alperne, så har jeg overgivet mig, det er helt fint. En skam, derimod, at programmørerne ikke har gidet lave et ordentlig stykke arbejde, for handling og action er der ikke meget af, især ikke i chokolade-fabrikken. Nej, jeg foretrækker tegneserien. Undgå dette spil.

ALLAN: Dette spil er nemt at lære, og derfor vil det sikkert også blive et hit hos de mindre iblandt os. Selv er jeg dog vokset fra "Winters Tail", der mangler nogle udfordringer for den krævende spiller (dvs. dig, kære Joystick-læser). Gaffe er en sød fyr, men på computer er jeg IKKE en af hans fans...

KARAKTERERNE:

Grafik	86%
Lyd	60%
Action	58%
Fængslende	27%

JOYSTICK 58% GENNEMSNIT

Godt grafik-slagteri

AMIGA



FACTBOX -- Navn: "Onslaught" -- Firma: Hewson -- Version testet: Amiga, Atari ST

Du hører et skrig... Samplet, selvfølgelig, og meget realistisk. Så ser du nogle on-screen drab og hoveder, der bliver hugget af. Blod, der flyder. Gammelt opkast. Skeletter.
Er det en underlødig videofilm af den slags, Keld Heinesen engang gerne ville have haft forbudt? Nope! Det er scener fra det sidste nye Hewson- hit "Onslaught", en omgang 16-bit terror, der mest af alt kan beskrives som Slagtehus 17 i en fremtidig mystisk sagn- verden.
"Onslaught" er programmeret af Chris Hinsley og Nigel Browjohn, to gutter, der tdiligere har lavet bl.a. Verminator og Custodian. Og så ved, at det er kvaliware, de disc'er op med på den medbragte 3 1/2 tommer, vi i næsten- færdig version fik til test.
Du er en fredelig fyr, der forsøger at samle nogle stridende kongeriger. Men det er ikke en let opgave, for konger har det med at slås, og i dette spil er de ingen undtagelse. Og der er hele 10 af dem, allesammen mod hinanden og allesammen med hver 256 locations eller "slagmarker"! Snak lige om et hurtigt job...
Nok om det, og frem med stridsøksen: For at det ikke skal være løgn, møder du også godt med genfærd, der kommer op fra jorden, ligesom du er oppe mod kanoner og andet infamt stads.
Detaljerne har de to programmør-drenge tænkt på. Ikke bare er lyden "lækker" (især når blodet sprøjter), og grafikken detaljerig (omend lidt mudret), nej, som en ekstra bonus kan du også selv skabe dine kongeriger og spille mod dem. Genialt!

KELD: "Onslaught" har alle delene, som et topspil skal have, også selvom grafikken kan siges at være lidt lille og lidt for forvirrende - men det skyldes måske de mange kæmpende fyre, der konstant mænger sig med deres sværd. I hvert fald er der god (og bloddryppende) underholdning i dette spil.

ALLAN: Så godt er spillet skid a heller ikke... OK, jeg medgiver at grafik og lyd er fin, men efter min mening gik stik-og-dræb spillene af mode, dengang jeg spillede "Ghosts'n'Goblins". Siden da har det ikke lige været mig, det der med at dræbe genfærd og onde konger. Men selvfølgelig: Hver sin lyst...

"For at det ikke skal være løgn, møder du også genfærd, der kommer op fra jorden"

KARAKTERERNE:

Grafik	81%
Lyd	93%
Action	80%
Fængslende	80%

JOYSTICK 84% GENNEMSNIT



En vild tur i rummet

AMIGA

FACTBOX -- Navn: "Xenon 2" -- Firma: Imageworks -- Version testet: Amiga

Endelig! Efter lange ventetider - hvor stunderne måtte fordrives med at spille Xenon - er den savnede efterfølger, Xenon 2, endelig kommet.

Og det var ventetiden vær. Smid sticket ind i porten, knal den lille røde 'fire' i bund og fyr op under diskdrevet: Nu skal der kul på.

"Xenon II" har undertitlen "Megablast", og det er Imageworks, der udgiver spillet, som naturligvis har the Bitmap Brothers som programmører. Grafikken er bare alt det, du har drømt om, men sjældent set: Oversej og ekstravild, med rum-miljøer, kun en syg grafik-virtous i mesterklasse kunne have udtænkt: Hvad siger du f.eks. til kæmpe-hjerner, der svinger sig rundt på diverse skærme, mens de forsvarer sig mod ind-

"Smid sticket ind i porten, knal den lille røde 'fire' i bund og fyr op under diskdrevet..."

trængere (som f.eks. dig)? Ja, det er sejest.

En del af handlingen foregår under vandet, men det gør ikke spor, for dit rumskib kan det hele - også rejse gennem forskellige udviklingsfaser i tiden, hvad du for brug for, hvis du kommer længere ind i spillet.

Lyden er også et kapitel helt for sig selv. Bitmap Brothers har nemlig fået overalt Tim Simenon fra Bomb the Bass til at lave et helt specielt Megablast- soundtrack, og når du lytter til det over høretelefonerne (eller et par HiFi-højttalere), sidder du og rocker med i stolen. Jo, det er der stil over, ikke mindst når man ved, at Bomb the Bass i øjeblikket ligger på de engelske hitlister! Køb "Xenon II". Ubetinget et af årets bedste spil!

BO: Xenon II er ikke kun skyderi, men også masser af tænke-leg når du skal bytte og handle og i det hele taget klare dig selv i de vilde og mystiske verdener, som folkene bag spillet har udtænkt til dig. Oveni kommer topgrafik og noget af den bedste lyd, jeg længe har hørt: 13- taller til musik-maestroen, tak.

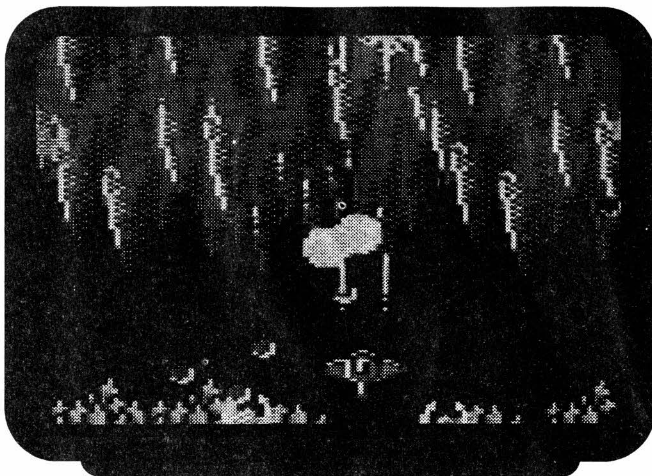
ALLAN: Når jeg ser et godt spil vil jeg have lov at rose det. Og derfor skal "Xenon II" have ros. Jeg har spillet det i over en måned nu, og det er stadig et spil, der holder mig fanget. Dette spil fortjener månedens JOYSTICK-HIT. Dem, der allerede har Xenon 2 i samlingen, vil give mig ret.

KARAKTERERNE:

Grafik	98%
Lyd	92%
Action	95%
Fængslende	97%



Dødsygt & kedeligt...



FACTBOX -- Navn: "Gemini Wings" -- Firma: Virgin -- Version testet: Commodore 64

Ved første øjekast bliver du glad, når en af dine venner giver dig dette spil: "Gemini Wings". Du ser på pakken, der er flot og lækker og indbydende og tænker 'Alletiders ven, hvor er det skønt, at han sådan giver mig gaver'.

Efter få minutter, når du er kommet lidt ind i spillet, ved du dog bedre: Så har du nemlig fundet svaret på, hvorfor han absolut ville foræere dig "Gemini Wings" - ...Han ville hverken eje eller have det selv!!

Er "Gemini Wings" virkeligt så dårligt?, spørger du så.

Svaret er JA!

Eller rettere sagt: Det er så dårligt, at selv hvis det var en billigspil, ville vi kraftigt overveje, om det var værd at tyre 40 kr ud på. Som det er nu, med en pris omkring de 200 bananer, ja så er spillet ganske enkelt en skændsel.

Dit rumskib (hvis man da ellers kan kalde en grim lille plet for et rumskib) er på vej ud i det ydre rum, hvor du møder nogle faretruende aliens. Det står der i hvert fald i instruktionerne, men efter mange dages testning kan vi dog stadig ikke finde noget synderligt faretruende ved dem. Den eneste fare ved det hele er, at du falder i søvn af kedsomhed, så dødssygt er spillet nemlig. Og så skal det naturligvis nævnes, at vi slet ikke har kommenteret den "utrolige" grafik, der tydeligvis er inspireret af de andre 162.879 shoot-em-up's, der allerede eksisterer og er lavet forud for dette spil. Eneste plus ved spillet er lyden: Den er OK, og så holder den dig dog i det mindste vågen.

BO: Jeg bander normalt ikke (særligt meget), men giv mig ret i, at "Gemini Wings" er det rene S.H.I.T.! Underligt, at Virgin vil være bekendt at tage penge for det - det eneste, der er acceptabelt, er den flotte pakning og den flotte lyd. Og det er IKKE nok til at skrabe en ærlig karakter hjem fra mig!

KELD: Tag de sidste 9000 rumskibs- skydespil, der er lavet og bland dem sammen. Forestil dig så, at gennemsnittet forværres ved talentløs programmering, så har du nogenlunde, hvad "Gemini Wings" ligner. Der er hverken nytænkning, originale idéer eller blot så meget som anelsen af programmerings-evner ved dette spil.

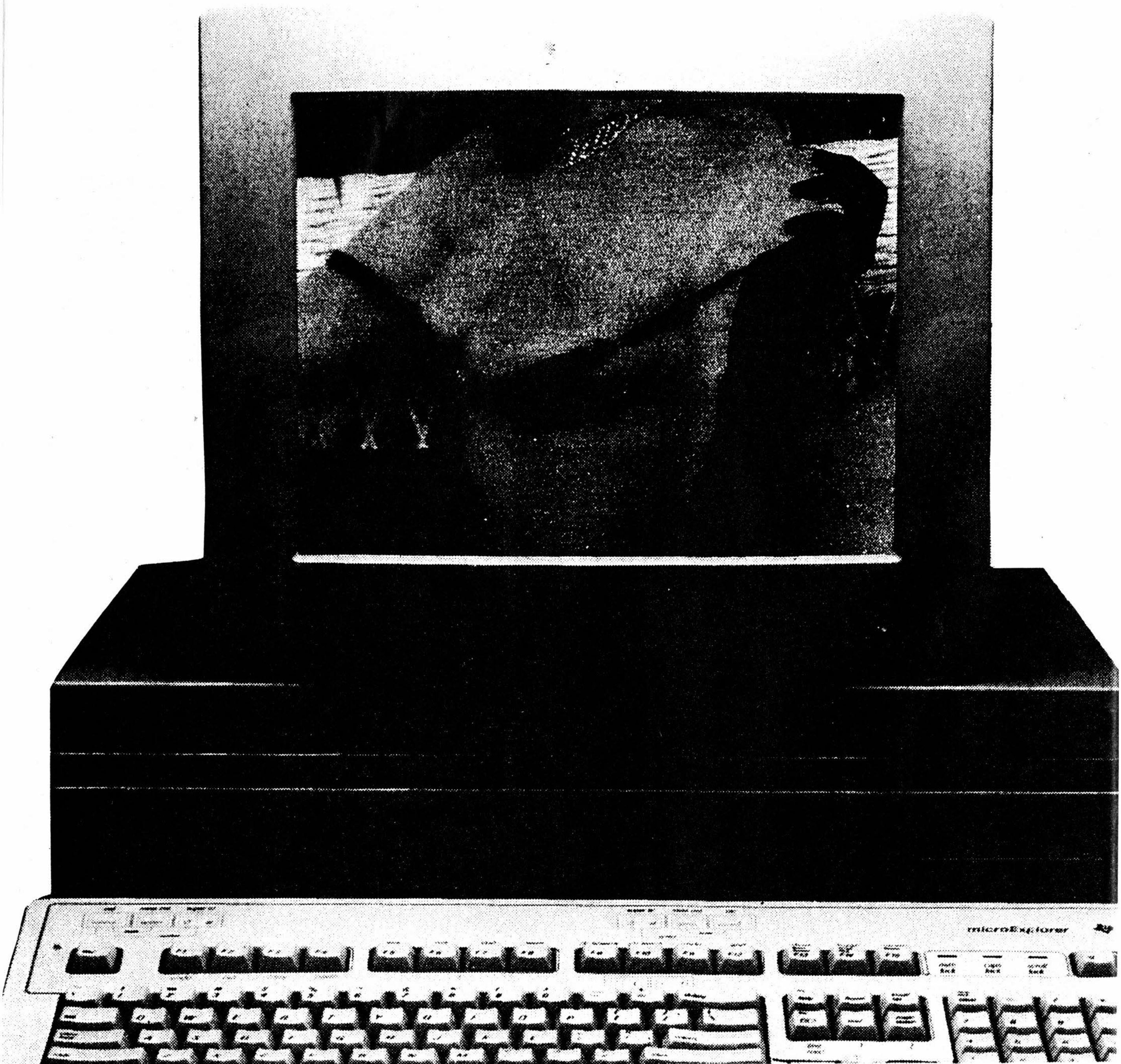
"Den eneste fare ved det hele er, at du falder i søvn af kedsomhed".

KARAKTERERNE:

Grafik	12%
Lyd	75%
Action	22%
Fængslende	08%



Selv de kedelige slipsefyre gør det:



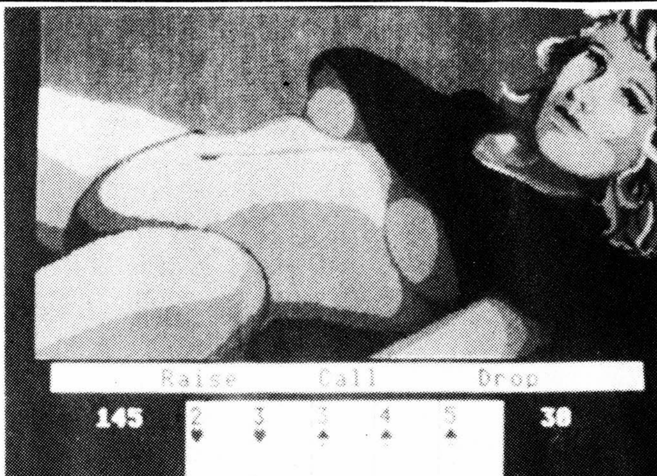
DATA-SEX

Det er ikke kun hjemmecomputere, der er hærget med strippoker og nøgne damer

■ It's a man's world - computerverdenen. Frække blade nederst i skrivebordsskuffen, det har man hørt om før. Men datafreaks, der bliver lystne over et program? Det er nyt.
Med invasionen af HAM-porno i Amiga-verdenen, Samantha Fox på 64'eren og baller, bryster, ben på snart sagt enhver anden hjemmecomputer i den vestlige verden, er turen nu kommet til de åh-så-kedelige computere i kontorverdenen.
Et nyt program fra USA bringer safterne i kog hos kedelige slipse-fyre, mappe- og habitdrengene på de støvede kontorer,



og det er ikke småting, det kan byde på.
På disketten står advarslen "Interactive Erotica, for adults only". Altså kun for voksne. Og allerede under loadningen får vi en forsmag på løjerne: En damestemme (ja, næsten da) siger "MacPlaymate" - navnet på spillet - og voila! Det næste vi ser er en pixel-udgave af en saftig sild i gynækolog-stillingen.
I en lille talebobbel står "Hello, I'm Maxie, your date. Shall we begin?". Jeg vender skærmen, så den står ind mod hjørnet, for sæt nu, chefen kom. Eller sekretæren...
Jeg kan vælge at svare med "Yes", "No" eller det noget undvigende grynt "Huh?". Ja-svaret byder på løjer, nej-svaret standser spillet og huh-gryntet resulterer i, at Maxie afviser dig koldt og kontant.
Næste spørgsmål fra gåsen på skærmen lyder: "Do you think, I'm attractive". Synes du, jeg ser godt ud? Svarer du ja igen, går Maxies bluse op i atomer, og et par gigant-nødder puster sig op altimens computeren frembringer en lyd, der nærmest mest af alt minder om noget fra en cykelpumpe.
Strømperne forsvinder også som dug for solen. Og resten med, lidt efter lidt.
Maxie ruller med øjnene. Det her er bare fantastisk. Et kultprogram for kontorister.
Nu er det, jeg selv kan lege med for alvor. Damen kigger nemlig på mig, smiler indsmigrende og spørger "Shall I open my toy box?". "Yes", er svaret: Selvfølgelig skal vi have "legetøjet" frem.
Toy boxen indeholder en række ret forbudte legesager. Der er diverse plasticpinde, lidt vaseline, nogle massagestave og andet snavs. For at det ikke skal være løgn, er der også to såkaldte "helping hands". Sådan!
Men, ak.
Der sker ikke rigtigt noget. Og så er det, at den indbyggede "Help"-tast kommer meget handy ind. Jeg trykker hjælp, og en tekst i spillet afslører, at der inde i Maxie findes en lystigheds-knap, der skal tændes for før Maxie har det godt. Med andre ord: Spillet går ud på at bringe Maxie i den syvende himmel og det gør du ved at finde ud af, hvordan man tænder for "knappen" og hvor den er skjult.
Nå, til makronerne.
Frem med den første attrap.



Det er en stav af cirka samme størrelse som damens lår. Min blufærdig forbyder mig at gå i dybere detaljer, men jeg er sikker på, du forstår hvad det går ud på. En ret pæn pølse. Men åbenbart ikke det rigtige "værktøj", for den går lige igennem Maxie og vibrerer ud gennem hendes rygstykker. Sløv medister.
Jeg prøver andre ting, også de hjælpende hænder, men intet af det lykkes rigtigt. Hun smiler ikke og der ikke det vilde. Nu har jeg efterhånden brugt hele toy boxen, og må derfor finde andre måde at tilfredsstille det trængende grafik-hundyr på.
Jeg trykker på musen og får nu en anden oversigt frem. Overskriften lyder "Sex Partners", og endnu et klik på Macintosh-musen bringer en gut ved navn Melvin frem på skærmen. Han har en kanonkugle som hovede og kan vel knap nok kaldes en konkurrent til programmets bruger, for han har samme højde som massage-staven og når han lægger sig mellem Maxies ben ligner han mere en nyfødt end en aktiv sex-partner. Men! Nu bevæger skattepige sine ben, computeren stønner og "ohohoyes!" siger taleboblen på skærmen. Vi er der! Sejren er vor.

Tryk panik-knappen ind

En ny udgave af "Macplaymate" er på vej. Til sommer kommer "Macplaymate II", og rygtet siger denne programversion blandt andet indeholder Maxie og en hest...
Iøvrigt skal du være opmærksom, hvis nogle af dine kolleger låner et af de mange sexspil, der er på "det grå" marked.
Tro ikke at han arbejder. Han har trykket på panik-knappen! Det er en knap, der er indbygget i de fleste sex-spil til PC'erne og når du trykker på den, kommer der på få sekunder en "fake- skærm" frem og dækker det smuds, du egentlig var i færd med. På fake-skærmen står der lange kolonner med tal og atter tal, så det ser ud som om, du arbejder hårdt, og det bliver du ved med til chefen er gået. Så trykker du endnu en gang let på panik-knappen, og vupti - fupdækkeskærmen forsvinder og du er tilbage mellem benene på pixel-Pernille.



Porno pr computer: Sex gør sit indtog i computerverdenen.

BIT HITS

Månedens hitliste holder de mest solgte spil lige nu - og selvom Robocop har ligget klart nummer et i syv måneder i træk, har spillet nu mistet sin førerposition og er på vej ned ad listen:

1 (-) LICENSE TO KILL.............................. Domark
2 (1) ROBOCOP.. Ocean
3 (3) DOUBLE DRAGON........ Melbourne House
4 (2) DRAGON NINJA.............................. Ocean
5 (-) SOCCER...................................... Microprose
6 (4) POPULOUS.......................... Electronic Arts
7 (7) GHOSTBUSTERS.................... Mastertronic
8 (-) DATASTORM................................ Visionary
9 (-) FORGOTTEN WORLDS................. US Gold
10 (5) OPERATION WOLF.......................... Ocean

BITHITS er kompileret af Joystick i samarbejde med ledende computerblade i Vesttyskland, Østrig, England, Frankrig og Spanien. Deadline for denne måneds BitHits: 15. september. Parentesen bag et spil angiver den placering, spillet havde i sidste måned - og er der kun en streg, betyder det, at spillet ikke var på hitlisten sidste måned.

■ Fra eventyrdyrkere over det ganske land vil redaktøren af Eventyr-Land, Den hvide Troldmand, gerne modtage breve i store stakke, tips til obskure tredjerangs-eventyr, mishagsytringer og alt det andet, din brevdue ellers kan bære med sig til: "Eventyrland", SELEKTIV BLADENE, Postbox 630, 1510 København V.

Fra en af vore læsere i de fynske bakker har vi fået et tip, der nok kan hjælpe folk i problemer. Det viser sig nemlig, at han kender en ægte adventure-dyrker, der gratis vil svare på dine spørgsmål, om du vel at mærke formulerer dem på engelsk. Så sidder du fast i et adventure eller to, og kan den hvide troldmand ikke hjælpe dig, så træk på følgende personage, der menes at skulle vide alt hvad der er værd at vide om eventyrspil i den frie, vestlige verden: Billy Kavanagh, 49 Drake Hall, Westhoughton, Bolton BL5 2RA, England.

Helt tabt bag en vogn er vi nu ikke selv, og for at svare på et brev fra Mikkel Sørensen, Århus, så er "Beyond Zork" faktisk slet ikke så svært, som du påstår. For at få kål på den frygtede Pterodactyl, så skaf dig Rod of Anaesthesia og skriv noget i retning af POINT ROD AT PTERODACTYL, GET ARROW, RUB WEED INTO WOUND, GET WHISTLE, WEAR WHISTLE. Og så er du straks kommet et langt stykke hen ad vejen (hvad siger du? Er det ikke nok? Nuvel...)

Stadigvæk til "Beyond Zork" skal oplyses, at ord som ERASE FOOTPRINTS hjælper når jægerne er ude. Ordene THROW VAIL AT WARRIOR hjælper med at dræbe genfærds-krigeren, forudsat dog at du forinden har skaffet dig din Vail of Holy Water. Mere hjælp? Så prøv at sælge din tåreformede juvel. Den vil gøre dig så rig, at du kan købe timeglasset...

PERSONAL NIGHTMARE

(Horrorsoft)
Amiga

Adventures til Amiga kan være af endog meget svingende kvalitet, men i dette taste-eventyr fra det lille firma Horrorsoft, er det hele - næsten - så godt som det kan blive.

Spillet er pakket med lækker grafik, noget af det rædselsvækkende, men ikke fordi det er grimt (det er det nemlig ikke) men fordi det er så ulækkert vammelt. Og vigtigt: Detaljer, inkl. blod, er der masser af...

Handlingen har atmosfære, der snildt kunne berettige til 95%, hvis dette var en Gamecheck-anmeldelse. Men... Det er det ikke, så derfor ser vi istedet lidt på alle de ting, der kendetegner et godt adventure: Interaktivitet med personerne, atmosfære, tekstforståelse og selvfølgelig også plottet.

Scorer "Personal Nightmare" lige højt i alle disse felter? Yes, sir.

Der er en stemning, hvor grafikken faktisk ikke engang behøver at være der, for teksten forklarer handlingen så godt, at luften lige er til at skære i. Eneste minus er måske personerne, der går rundt i byen: De lever deres eget liv, og selvom du kan tale med dem, er det ret begrænset, hvad de forstår (du kan ASKe dem ABOUT noget, men selv her er det ikke engang sikkert, at alle "gider" svare dig).

Grafikfolkene bag spillet har brugt 18 måneder ialt, og det kan ses, at de allesammen har erfaring fra tidligere spil som f.eks. Gremlins, Seas of Blood og Masters of the Universe, the Adventure. Der er mange fede detaljer ved grafikken, som man bare SKAL nyde, ikke mindst fordi personerne bevæger sig: Tag f.eks. Mr. Roberst, en af byens notabiliteter, der kommer ind på den lokale pub og gudhjælpemig hænger sin jakke op på knagen før han sætter sig og bestiller en kold fad!!

Noget andet, der er specielt ved Personal Nightmare, er, at spillet har lyd! Det er der som bekendt ikke mange tasteeventyr, der har, men i PN har Horrorsoft formået at pakke hele 600 K ind med samplede skræklyde.

I den lille landsby, hvor spillet

foregår, sker der mange skrækkelige ting, som du skal opleve og helst gøre kål på. Hvad det er ville næsten være ondt at afsløre, så derfor skal vi kun sige, at du - hvis du spiller Personal Nightmare - hellere må forberede dig på en oplevelse, der kan få de små nakkehår til at rejse sig af skræk!
En skam, dog, at spillet ligger på 3 disketter. Det giver uvilkårligt en masse "disk-swapping", og det tager sin tid - men OK, sådan er vilkårene jo indtil vi allesammen får råd til spil på CD laserdiscs...





QUEST FOR THE TIME BIRD

(Infogrames)
ST, Amiga og PC

Fra det franske firma Infogrames kommer efterfølgeren til Passengers in The Wind, kaldet "Quest for the Time Bird". Men bare rolig: Dette spil er meget, meget bedre end sin forgænger, der - hvis man var ond i sulet - godt kunne kaldes lidt af en tom grafikskal.
Nej, "Quest of the Time Bird" har faktisk handling, ikke kun en pæn overflade. Handlingen går ud på at du skal befri en Gud, så I sammen kan redde verden. Du har mulighed for i løbet af et og samme spil at styre op til fire forskellige karakterer - en lille halvfed detalje, der er værd og tage med og klart skal prøves, hvis det er ikke er den slags, du har mest af i din dagligdag.
Der er nogle små detaljer, som Infogrames ikke helt har poleret op på og som egentlig burde være rettet inden spillet kom på markedet (for dårligt). Mange har f.eks. sikkert prøvet at klikke med musen på en ung pige, der er tegnet i starten af spillet og som afslører et par gigantiske bryster. Når du gør det, svarer spillet med teksten "Let's not forget this food. We'll be needing it". Klar fejl!
Grafikken er "Quest for the Time Bird" er der derimod for alvor noget ved. Den er skøn! Masser af lækker tegneserieagtig stil med små oversigtskort a la Asterix og med en tekst, der er godt garneret med flotte rammer og små ikoner over det hele. Jo, det er sgu noget særligt.
Prøv "Quest for the Time Bird", hvis du vil have et hyggeligt og flot spil, som du kan bruge mange lange nætter på uden at blive alt for frustreret.
Spillet er ikonstyret, så der er ikke de store forståelses-problemer. Og husk, at selvom spillet er "Made in La France", så er teksten engelsk. Bare slap af...



Kun i JOYSTICK:

VIND TV-SPILLENES ROLLS-ROYCE

TV- spillenes Rolls Royce er stadig Nintendo, i hvert fald lidt endnu - de nye 16-bit'ere er nemlig ikke kommet på markedet herhjemme, og indtil de kommer, kan du få ventetiden til at gå med dit helt eget Nintendo luxus-system.



■ Rolls Royce er måske så meget sagt, mente en af redaktions-medlemmerne, da han smugtittede på overskriften til denne måneds super- konkurrence. Men helt galt er det faktisk ikke... I øjeblikket er Nintendo nemlig det TV-spil på det danske marked, der har de fleste features (og den højeste pris). Sådan bliver det ved at være indtil Sega, Nintendo, Atari og måske Konix samt PC-Engine lancerer deres nye super-maskiner på det danske marked.
Det betyder, at vi - i hvert fald en smule tid endnu - kan kalde Nintendo Entertainment System for Rolls'en blandt TV-spil. 16-bit maskiner som Sega's Genesis og lignende supersystemer er nemlig endnu ikke lanceret, og selv når de kommer, regner både Electronic Fun (Nintendo) og Dennis Bergstrøm Trading (Sega) med at de "almindelige" TV-spil stadig har en rum tid på bagen: De vil fortsat være populære, mest på grund af deres priser på under 2.000 kroner, for mange vil selv når luxus-16'bit systemerne er lanceret afholde sig fra at kaste alt for mange penge ud på deres hobbies...
Efter denne omgang "future-talk", så lad os se på førsteprisen, et komplet sæt bestående af et Nintendo Entertainment System med tre af de nyeste spil, herunder et Guld-spil, "Zelda 2". Guld-spil er spil, der indeholder deres eget lille batteri, så du rent faktisk kan GEMME dine highscores, positioner og andre detaljer I SELVE SPILLET ved hjælp af kommandoen "save". Når du så starter op igen næste dag eller lang tid senere, skal du IKKE starte forfra, men kan begynde på det sted, hvor du var nået til sidst du slukkede - med samme antal liv og samme score! Genial ide, som Nintendo her har udviklet, og et meget billigt alternativt til kostbart udstyr som f.eks. diskettedrev eller bånd.

Sådan vinder du

Er du parat til at vinde det komplette system komplet med spil og medlemsskab i Nintendo's Fun-Klub, så send ind og vind. Hvis du er den heldige, der har svaret rigtigt på månedens læser-spørgsmål, kan du - om det er DIN kupon, der lodtrækkes - vinde det samlede system.
Trøstpræmier er der også, blandt andet fem Nintendo-kasketter, 10 Nintendo-trøjer og 10 Nintendo-nøgleringe, altsammen påtrykt med Mario over det hele - den lille fyr, der kendetegner Nintendo i annoncer og TV-reklamer.
A propos TV-reklamer: Det er lige nu, der er gang i den på både TV2 og Scansat 3 hvad TV-spils reklamerne angår, og løber dine tænder i vand efter dit helt eget system, så flå kuponen af og kyl den ad JOYSTICK til - måske bliver du den heldige vinder...
Vi accepterer kun én kupon for hver husstand, men du må gerne skrive kuponen af eller fotokopiere, hvis du ikke vil klippe i bladet. Send kuponen ind senest den 5. november 1989 til: "Joysticks Nintendo-Competition", Selektiv Bladene, Postbox 630, 1510 København V.
Send ind og vær den heldige, enten til hovedprisen eller de mange runners- up præmier.
Send ind og vind!

VÆR MED OG VIND

Nu har du chancen for at vinde dit helt eget eksemplar af Nintendo's Entertainment System, NES TV-spillet komplet med 3 spil, herundet guldgamet Zelda 2. Takket være Electronic Fun og JOYSTICK er denne drømmemaskine på højkant, og alt hvad du skal gøre er at udfylde denne kupon og sende den ind senest 5. november til:
JOYSTICKs "Nintendo- Competition"
Selektiv Bladene
Postbox 630
1510 København V
Husk: Kun een kupon pr. husstand. Kuponen må gerne skrives af eller fotokopieres, hvis du ikke vil klippe i bladet.

HVAD HEDDER NINTENDO'S "MASKOT"?

☐ MARIO ☐ WONDERBOY ☐ PACMAN

Navn:

Adresse:

Post-nr.: By:

Tlf.:

Alder:

KOM MED I NINTENDO - SIDSTE NYT

Har du en Nintendo spillemaskine, kan du lige nu melde dig ind i Nintendo-klubben, der er en ren dansk klub for Nintendo-ejere. Ligesom Sega-klubben har et medlemsblad, udsender Nintendo-klubben også regelmæssigt informationer til ejerne, og oveni har klubben en "hotline", hvor games-eksperterne Lena og Tina pr telefon hjælper nødstedte joystick-freaks med at komme videre i deres favoritspil. Yderligere info fås hos:

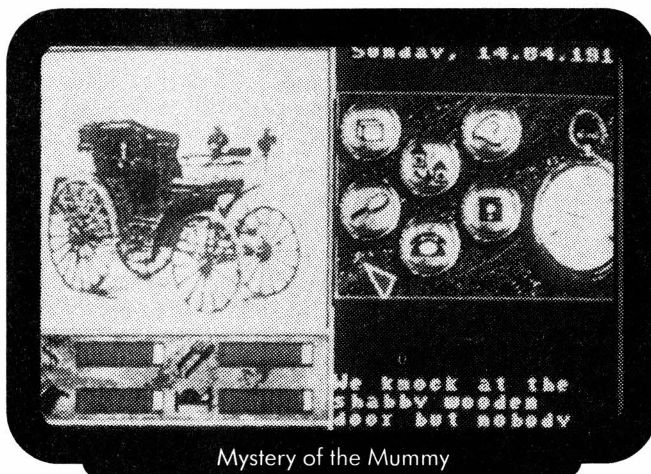
NINTENDO klubben
Postbox 71
8464 Galten
(tlf. 86 94 52 26)

Her er de:

DE NYE SPIL PÅ VEJ

COMING SHORTLY





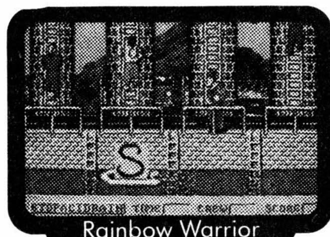
Mystery of the Mummy

I "COMING SHORTLY" smugkigger eksperterne på alt det nye, der er ved at være oppe over. Læs om alle de hemmelige detaljer HER og glæd dig så til spillene kommer...

COMING SHORTLY

RAINBOW WARRIOR

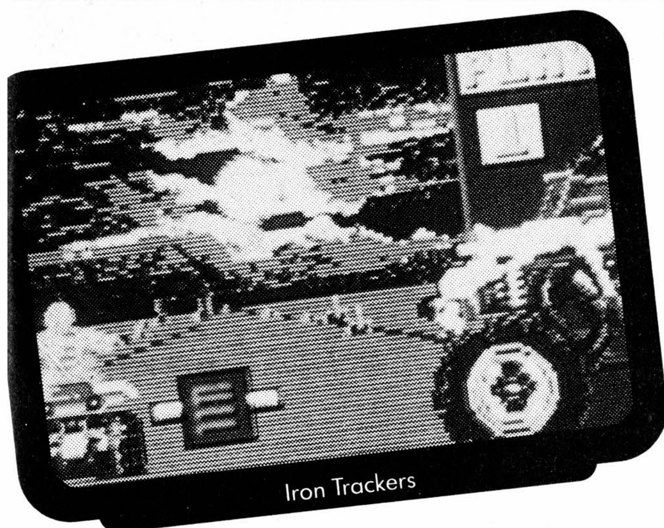
Greenpeace har ikke levet forgæves, og den grønne forening, der har sat sig for at redde vor klode for alt ondt, får nu sit helt eget computerspil.
Det er Micro-Style, der står bag, og mens disse linier skrives, er de sidste koder ved at blive lagt på. En preview blev det dog til for Joysticks søsterblad, der sendte os denne rapport om spillets indhold:
"- Nu kan du godt finde din gummibåd frem og gå til kamp for sæler, syreregn og skibe, der forurener vores verdenshave. I RAINBOW WARRIOR skal du sikre jordens overlevelse, men denne gang er det ikke de normale væsener fra det ydre rum, der truer. Nej, det er os selv, komplet med ozon-lags bekæmpelse og regnskovsdød.
I spillet, der kommer til alle maskiner lige fra den allermindste Spectrum til ST, Amiga og PC, er der forskellige levels, hvor det alt efter, hvad du vælger, gælder om at sikre ren regn, rene floder og rene verdenshave. Forurening er fjenden, og der er nok at gå i krig mod. Helt sikkert et spil, der giver nu mening til ordene Du Skal Redde Jorden. For god ordens skyld skal oplyses at spillet har den officielle Greenpeace-godkendelse og at en procentdel af overskuddet ved salg af spillet tilfalder foreningen".
Så meget for syreregn.


Rainbow Warrior

COMING SHORTLY

MYSTERY OF THE MUMMY

"Mummy" er et engelsk ord, der kan betyde to ting: Dels et kælenavn for mor, dels et kælenavn for en mumie.
I sidste nye game fra Rainbow Arts betyder ordet mumie, og spillets titel er "Mystery of the Mummy" - Mumiens mysterie.
Selvom Rainbow Arts er tyskere, laver de alle deres spil på engelsk - de er nemlig smarte, Fritzerne, og ved godt, at vil de have succes i den store vide verden, skal de ikke komme med deres lokale pølsesprog og tro de er noget.
Alligevel kan de ikke dy sig for at henlægge handlingen til Sauerkrautland, nærmere bestemt Hamburg, der med ialt 186 "locations" danner rammen om dette så-godt-som-færdigtprogrammerede adventurespil.
Handlingen er noget antik, for at sige det mildt, for den går ud på at du er en Sherlock Holmes-style detektiv, der skal opklare gåden om en mystisk mumie. Du har de mest moderne hjælpemidler til din rådighed, men handlingen er henlagt til år 1912, og det betyder, at computere og slige ting IKKE indgår i dine redskaber - det gør derimod en droske, komplet med chauffør, som du bruger til at transportere dig rundt i Hamburg med.
Ialt har du fem dage til at løse gåden, og mens tiden går, kan du nyde den overlækre grafik:


Iron Trackers



COMING SHORTLY

HARD DRIVIN'

For at holde en "antik" stil er alle tegninger lavet i en slags kullook, der derpå er farvelagt med grå, brune og gule toner, så det hele ser lidt gammeldags ud. Sejt - især fordi man aldrig tidligere har set denne grafikeffekt i et computerspil..!



COMING SHORTLY

IRON TRACKERS

Grafikken ligner noget, en lille børnehave- fyr har siddet og lavet på sin Amstrad (well, næsten), men det skal du ikke lade dig gå på af: Spillet er faktisk udmærket, i hvert fald de dele af det, vi har set på Tradeshow 89 i Cannes for nylig.
Titlen er "Iron Trackers" og det er det franske firma Infogrames, der står bag.
Hvad handling angår, gælder det om at overleve - præcis som de fleste andre spil. Denne gang er det dog i en sport, du skal overleve, og hvis du troede, det var Brøndby IF mod Fremad Amager, kan du godt tro om igen og slukke for Morten Stig. Nej, denne sport er dødens sport, også kaldet Iron Trackers. Den foregår på øen Iron Island, og i dødssporten indeholder som et ret vigtigt element intet ringere end menneskejagt!
Menneskejagten foregår på store motorcykler, og før dysten starter, kan du udstyre disse motorcykler (eller rettere sagt din egen) med forskellige våben og andre ting, f.eks. styrke og hastighed. Det handler om at vælge de rigtige ting, for har du valgt forkert, får du svært ved at komme over på den anden side af øen. Og kommer du ikke over på den anden side af øen, får du svært ved at overleve.
Regler er der ingen af i spillet, bortset fra den klassiske "dræb eller bliv dræbt". Undervejs tværs over øen møder du handelsmænd, hvorfra du kan skaffe nye forsyninger af våben, benzin og andet guffi-guffi.
Et godt lille spil, "Iron Trackers". Fås til ST og Amiga (og muligvis også senere hen til Commodore 64 samt Amstrad).

Livet på de vilde landeveje er hårdt, og har du set den sidste nye TV-reklame for Citren BX, så ved du hvad vi taler om: Vejen slår sig og snor sig og går op i luften som en anden Tivolirutschebane, op og ned afsted det gik.
Sådan er det også i "Hard Drivin'", der er Domarks hjemmecomputer-udgave af det populære Atari-arcadespil. Er du kendt med møntautomater har du sikkert også set "Hard Drivin'", der i originalversionen gør sig heldigt bemærket med hele tre kæmpeskærme, stereo HiFi-lyd samt en grafik, hvor vejen - præcis som i BX-reklamen - snor sig næsten helt op mellem skyerne.
Konverteringen til Amiga og Atari ST står tyskeren Jurgen Friedrich for, og han forventer at spillet med lidt held skulle kunne være i forretningerne på denne side af jul. Arbejdet skrider nemlig godt frem, og han samarbejder tæt med de oprindelige Atari- programmører i staterne for at få konverteringen til at ligne sit forbillede mest muligt. For eksempel har de sendt har data'erne på den originale bane, komplet med samtlige X og Y koordinater, så alt bliver som i virkeligheden. Det næste, de sender ham, bliver spillets originale C-kode, for han foretrækker at programmere på sin egen måde fremfor at bruge Amiga'ens Blitter. Som han selv siger det:
- Blitteren er ikke så god som alle påstår, i hvert fald ikke når jeg skal kaste vektorgrafik rundt på skærmen i løbet af meget få millisekunder. Det eneste, jeg har brugt blitteren til i "Hard Drivin'" er at flytte rundt på de bjerge, der ligger i baggrunden.



Hard Drivin'

GÅ IKKE GLIP AF NÆSTE TÆTPAKKEDE NUMMER!

Næste nummer af JOYSTICK er på gaden torsdag den 2. november



TÆT PÅ: SÅ GODE ER JULENS SPIL

JOYSTICK's eksperter blandet hjemlige reportager med artikler fra vores søsterblade, der afdækker alle de nye spil, der kommer denne jul. Og ikke nok med det: Vi tager også et kig ind i data-verdenen anno 1990!

MERE NYT FRA LONDON

De fem JOYSTICK- korrespondenter, der var med til at dække verdens største computerudstilling, fortsætter deres afslørende reportage med endnu mere info i næste nummers del 2 fra Dataverdenens Mekka, PC Show.

AMIGA

TESTKØRSEL: DE BEDSTE PRINTER-KØB

Det er sæson for printerkøb, og i næste måneds "Testkørsel" har vi linet Danmarks "best buys" op til dyst mod hinanden. Læs alt om, hvad der er værd at investere i, når du skal have din første printer...

VIND EN ATARI PORTABLE

Joystick-Deutschland har skaffet fem af Europas allerførste Atari Portable Entertainment Systems, også kaldet Atari Lynx. Vi har fået den ene, og i næste nummer sætter vi på højkant som månedens førstepris til læserne: Det er en transportabel TV-spils sag med indbygget skærm og en grafik, der slår Amiga!!

DE BEDSTE AMIGA- SPIL

Kæmpetests af spillene, der vil frem i verden, finder du i GAME CHECK, hvor Skandinaviens skrappeste testhold sætter lup på de spil, der er værd at købe. Næste GAME CHECK sektion er bedre end nogensinde før, så "don't miss": Få et abonnement i dag eller hent bladet i kiosken fra den 2. november og en måned frem.

TJEN PENGE MED RABATKUPONER!

En ny sektion starter i næste nummer, og her skal du ikke kun kunne læse, du skal også eje en saks, for at få det fulde udbytte! Det drejer sig nemlig om en stak RABAT- KUPONER, der giver dig varer til særlige læser-priser hos førende forhandlere landet over. Takket være næste nr af JOYSTICK kan DU spare flere hundrede kroner..!

OG SÅ ER DER NATURLIGVIS...
Printout-sektionen med de hotteste nyheder, Tips&Tricks med hemmelige pokes og snydefusk til alle de bedste spil, BitHits, der bringer dig direkte insight i de mest solgte spil netop nu, TV-spil fra Sega, Atari og Nintendo samt testkørslen, der afslører fordele og ulemper ved seriøs brugssoftware, alle har råd til!

ET "MUST" TIL DIN SAMLING:

JOYSTICK

KUN 19⁵⁰

GÅ IKKE GLIP AF NÆSTE JOYSTICK: FÅ ET ABONNEMENT I DAG ELLER HENT BLADET I KIOSKEN DEN 2. NOVEMBER



31 64 55 11

BANZHAF *datamedier*

Kratkrogen 9 - 2920 Charlottenlund
Fax: 31 64 55 01 Giro 7 52 51 33

»Lav en annonce« sagde de.

»Vi vil have det ud til annoncedrengene hvor **mange nye** forbrugere de kun kan nå gennem Selektiv« sagde de. Så jeg satte mig ned og tænkte og tænkte... og tænkte... og der skete bare nul. Ahhh, når sandheden skal for en dag, så er jeg jo heller **ikke** en rigtig tekstforfatter ligesom de der hoveder, der får tusinder for at finde på sådan noget her. Indrøm det, det koster **masser af slanter** at lave annoncer, og så vil man jo **nødig** gå hen og **spilde sine penge.** Det meste tekst roser varen, så man bliver helt halvflov, men hvorfor ikke bare sige, at de unges medievalg har ændret sig drastisk de senere år og at Selektiv nu er kommet til Danmark med to store købeblade, der rammer ind direkte hos dem mellem 14 og 29. Så viser vi **bladene,** putter en gavekupon i og siger sandheden lige ud med klare tal.

Det skulle være nok...

JOYSTICK ER DANMARKS STØRSTE DATABLAD OG MÅLGRUPPEN ER PRIVATE BRUGERE - DEM, DER VIL BRUGE COMPUTEREN TIL SJOV OG UNDERHOLDNING.

KONTAKTPRIS 6,1 ØRE
Helside efter bureau-prov.

NYT KØBE-BLAD

STØRSTE DATABLAD
JOYSTICK
NYT DANSK DATABLAD!
KUN 15,00
HER ER VERDENS DYRESTE COMPUTERSPIL

161.000 LÆSERE
OG UDGIVELSE DEN 1. TORSDAG I HVER MÅNED

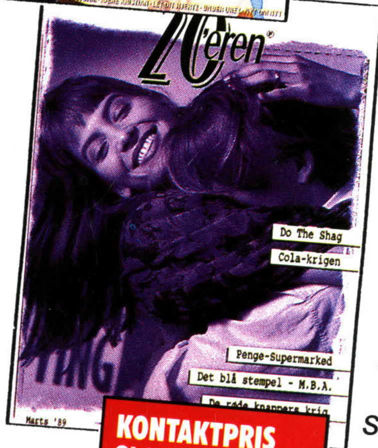
2&TO ER DANMARKS NYE BLAD FOR PIGER. INDHOLDET ER EN BLANDING AF VÆRE-SAMMEN STOF, NOVELLER, INTERVIEWS, OG ARTIKLER OM MAD, MODE, KROP, KULTUR SAMT NYHEDER.

KONTAKTPRIS 6½ ØRE
Helside efter bureau-prov.

212.000 LÆSERE
UDGIVELSE NÆSTSIDSTE TORSDAG I HVER MÅNED



NYT KØBE-BLAD



KONTAKTPRIS 8½ ØRE
Helside efter bureau-prov.

204.000 LÆSERE
UDGIVELSE REGELMÆSSIGT

20'EREN ER ET AF LANDETS FØRENDE GRATISMAGASINER MED KONTROLLERET DISTRUBUTION GENNEM POSTVÆSENET OG PROVINSBANKEN. BLADET UDGIVES I SAMARBEJDE MED NØRGÅRD-MIKKELSEN REKLAMEBUREAU A/S, ODENSE.

KONTAKTPRIS 4 ØRE!!
Danmarks laveste

SAMLET LÆSERTAL: 577.000
(En vis dobbeltdækning må dog påregnes).

SELEKTIVS MEDIEPAKKE

En helside i fire farver i »2&TO« + »Joystick« + »20'eren« i samme måned:

Rabat ialt ved samlet indrykning af samme materiale: 42%

(Yderligere rabatordninger og provisioner kan desværre ikke opnås i forbindelse med denne promotion, idet **SELEKTIVS MEDIEPAKKE** således er nettopriser).

SELEKTIVS MEDIEPAKKE ER OPLAGSKONTROLLERET OG PT DEN MEST EFFEKTIVE MÅDE AT NÅ 14-29 ÅRIGE.